

Det Nye COMPUTER

8. årgang nr. 7/8
25. juni-
26. august 1992
Kr. 36,00

Uafhængigt

Commodore-magasin

**Prof. Olsens
Spilleland:
Paradis for
arkade-freaks**

**Multi Vision:
Find din
drømmebolig
med Amiga**

**Video-Director:
Brug Amiga til
film-redigering**

**Succesen Amiga-Expo:
Nu også i Århus!**

**DesignWorks:
Lav tegninger
i vektorgrafik**



5 708890 000302

DAN MARKS BILLIGSTE PRISER...

AMIGA 500+

er A500 langt overlegen, med plads til 2Mb CHIPmem, Kickstart/Workbench 2.0, plus hele det nye chipset.

3699,-

SPECIAL 1.3/2.0 PAKKE:

Køb din A500+ incl. Kickstart 1.3 og 2.0 med automatisk omskifter. Pris incl. montering med fuld 1 års garanti på alle dele. Hos Alcotini

KUN 699,-



3.5" AMIGA DREV

3.5" Extern	699,-
Master 3A-1	799,-
AmiTech Silent	899,-
m. bl.a. no click	
Master 3A-10	999,-
m. track display	
Intern t. A500/2000	699,-

INTERSERIEN

Den populære danske serie bestående af: InterWord, InterSpread, InterBase, InterSound. Vej. 899 pr. stk. Netop nu hos Alcotini Pr. stk. Begrænset antal.

479,-

CITIZEN 224. Farve og S/H printer til kanonpriser!!



I JULI/AUGUST:
GRATIS PRINTMANAGER
(Turbo Print Prof i begr.
version) værdi 400,-
Giver endnu bedre udskrifter

Suveræn 24 nåls printer med flotte S/H og farve-udskrifter. Benytter tractor og enkeltark inkl. papir parkering. Køber perfekt på Amiga og PC'er. Og så giver vi 2 års garanti. S/H printeren kan senere udvides til farve.

CITIZEN 224..... 2649,-
CITIZEN 224 m/ FARVEKIT 3299,-

RocGen GENLOCK

Til nye Genlock af høj kvalitet. Perfekt til hjemmevideo og mindre lokal TV stationer.

RocGen RG310 Plus

"Fader" for både video og Amiga, keyframe effect (reverse genlocking), gennemført RGB port

2499,-

RocGen RG300

"Fader" for Amiga

KUN

1599,-

Begge genlocks leveres komplet med "Hometitles" Software, kabler, DK manual.



PHILIPS 8833-II

Amigakabel
(samløb)
kr. 100,-

2299,-

Commodore 1084S 2499,-



2999,-

CANON BJ10EX

Bemærk! Ny EX-model med flere finesser. Incl. Amigadrivere, tonerpatron og kabel. Vej. 4499,-

GVP HARDDISKE



52Mb A500, vej. 5999,- 4799,-

120Mb A500, vej. 8999,-	6799,-
52Mb A2000, vej. 4999,-	3999,-
100Mb A2000, vej. 5499,-	4999,-
120Mb A2000, vej. 6999,-	5999,-

G-Force: 25 MHz 68030 accelerator
kon til A 2000, incl. SCSI kontrol og
1 Mb FastRAM

68030 25MHz v. HD	6750,-
Med 40Mb Quantum HD	8498,-
Med 52Mb Quantum HD	9349,-

RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500 m. ut	299,-
1Mb til A500+	749,-
MaxiMem 512K	549,-
MaxiMem 1.8Mb	1399,-
2Mb kort til A2000	1599,-
4Mb til A3000 (RazIP)	1992,-

ALCOTINI



ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

ALCOTINI



KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

ALCOTINI



AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

ALCOTINI



LYSTRUP

Alcotini centrallager
i Lysstrup v/ Århus

- En stærk serie danske kvalitetsprodukter



Silent DRIVE

Med indbygget "no click" feature så drejvet ikke står og klækker når disketten fages ud. Viderefæstet påsømmet er "outward" så flere kan løse problemet uden sættes efter hinanden. Afbrød og lang kabel (ca. 70 cm) er en selvfølgelig 100% kompatibel med Amiga.

899,-

SOUND SAMPLER

Silveren kvalitet til prisen. Over 100KHz samplingsrate. Så svag at mikrofon kan frakobles direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauer. Ombytter til mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual.

649,-



Amiga Mouse

100% Amiga kompatibel mus i den hele Amitech kvalitet. Microswitches på musetastene og gummi belagt kugle i stå. Meget lækkert design, som også i det lange løb er behagelig at arbejde med.

299,-

MaxiMem

Den eneste fremtrækslige minudvidelse til A500! Udvides til 16Mb. F.eks. fra 512K til 1Mb + 1.5Mb + 2.8Mb + 2.0Mb. Totalt 2.5Mb (1Mb + 1.5Mb kræver Gary adapter). A500 kan udbygges til 1Mb CHIPMEM med CPU adapteren. MaxiMem 1.8Mb pakke 1399,-. MaxiMem 512K.

549,-



AutoKICK

Automatisk kickstart omskifter med plads til 3 kickstarter. Til A500/A500+. Også den nye 2.0. Skiftet foretages fra tastaturet.

359,-

Manual til A2000 299,-

Joy Master

Automatisk omskifter mellem mus og joystick eller to mos. Omskiftning med musetasten eller skydeknapen gør det nemmere og du slipper for at høre ledninger nå og rid og dermed slide på gulvet!

229,-



AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 300MB testet og fejlfri. Vægt 9.90: 100 stk. Tread NL (NLN).

499,-



RING Tlf. 86 22 06 11



Lysghøj 10, 8520 Lystrup.
Telefon: 86 22 06 11. Telex: 86 22 06 11.
Telefax: 86 22 06 11. E-mail: alcotini@alcotini.dk

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92)
Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:

Du kan også vedlægge din bestilling. Husk ved forudbetaling, at pålægge kr. 28,- i porto, dog kr. 64,- ved køb af monitor eller computer. Pr. efterkrav yderligere kr. 17,-.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr. _____ By: _____

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til: Alcotini, Lysghøj 10, 8520 Lystrup.

Commodore AMIGA 3000

**Video-grafisk multitasking workstation
med fuld multimedia dækning**



Flotte ord - men det er virkelig sandt!

**Commodore Amiga 3000
er suveræn til:**

- ◆ Grafik
- ◆ Animation
- ◆ TV-produktion
- ◆ Præsentation
- ◆ Musik & lyd
- ◆ Desk Top Publishing
- ◆ Computer Aided Design
- ◆ Tekstbehandling
- ◆ Database

**Tekniske
specifikationer:**

- ◆ Motorola 68030 CPU samt 68882 matematisk co-processor, 25 MHz
- ◆ 50 Mb eller 100 Mb harddisk (19 ms)
- ◆ Tilslutning for flickerfri skærm. Giver knivskarpe billeder
- ◆ Min. 1 Mb chip RAM og 1 Mb fast RAM (max. 16 Mb på bundprintet)
- ◆ Enhanced Chip Set: Agnus, Paula og Denise, der er specielt udviklede til at håndtere grafik og lyd
- ◆ Musestyret
- ◆ 102 tasters tastatur
- ◆ Fornuftigt pris/ydelsesforhold



Nærmeste Commodore Creative Center anvises på tlf. 86 28 95 11

D · N · C · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeldt

Chefredaktør:
Christian Mortensen, DJ

Spilredaktør:
Christian Sparrevohn

Teknikredaktør:
Lars Jørgen Heiblo

Øvrige medarbejdere:

Jesper Steen Møller, Dorte B. Poulsen, Søren Bang Hansen, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidtvej, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Morten Z. Sørensen, Marc Rius-Muller, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sørensen, Sven Bilen, Claus Loh Jørgensen, Jesper Kahlert, Lene Richter, Claus Anvik, Thomas Ellgaard, Flemming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Olsen, Bjarne Tveitkov, Michael M. Rosenthal, Kenneth Friberg

Abonnements-service:

Telefontid: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postboks: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2-årsabonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Salg og Marketingchef Kim Lindstrøm
Produktionschef Erik Hennings
Konsulenter:
Birgitte Elbye
Anne Riber

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefontid: Torstage 15-18
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III GrafX
PrePress
Dansk Rotation A/S

Fotos:

Tobiasch & Guzman
Playground
Jesper Data

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

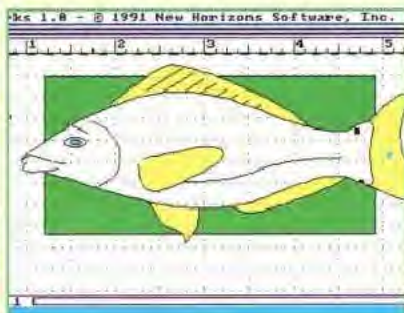
IOO

Dansk Optagingskontrol, Dansk Media Index, DMI, og BMI.

COM-BBS:

"Det Nye Computer's Bulletin Board System" kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på boksen for at blive registreret som bruger.

COM-BBS, telefon: 33 33 20 03
SysOps: Claus L. Jørgensen & Hans H. Bang



Vejledning i bedre programmer

For første gang i Amigaens historie har Commodore udgivet en bog med retningslinier for programmernes udseende.

Desktop-tryksager!

Denne gang tager vi hul på farverne, som hele tiden har været en vigtig del af Prof. Page.

Secret Service

Tips, trix og andet godt til dine yndlingsspill.

Teknisk brevkasse

Vi har igen fået en stabel breve med tekniske spørgsmål, tips og gode ideer.

Gameplay

Verdens bedste anmelderteam slår til igen - læs her før du køber!

C-Skole

I anden lektion af vores intuition-kursus ser vi på, hvordan man kan lave en helt ny screen til sit eget program.



Music Nonstop

Læsernes musikalske spørgsmål bliver besvaret af vores musiksekspart.

Klip og klister i dine filmstrimler!

Nok er Amiga en alsidig maskine, men at den også kan bruges til at redigere en film sammen?

USA Today

Rapport fra vores USA-korrespondent - hvad der kommer, og hvad der er på vej, af både soft- og hardware.

Læsermarked

147 nye læserannoncer, fra alle Jer til alle Jer.

Næste nummer

Hvad mon der kommer i DNC nr. 9/92? Tag et smuglik ind i fremtiden...

COMputer Hotline '92

Spækket med Amiga-ryheder - fra hele verden!

Professor Olsens Spilleland

Vi besøger "in-stedet" for arcade-freaks! alle aldre.

Tegnekunst for de tålmodige

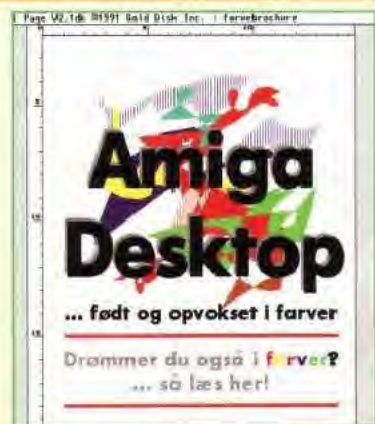
Vi tester DesignWorks, der skulle lette arbejdet for folk, der arbejder med ClipArts. Men gør programmet det?

Find din bolig med Amigaen

Læs om et helt nyt Amiga-system, der gør din søgen efter drømmeboligen meget lettere.

Denne måneds abonnementsvindere!

Vinderen af kr. 5000 er fundet - er det dig? Husk - der er også masser af andre præmier!



Games Preview

Fremtiden befinder sig netop nu på disse sider...

Den 5. Kolonne

- er stedet hvor Hook udgyder sine meninger om, og indtryk fra hverdagen i en hektisk EB-verden.

Mailbox

Brevkassen er tilbage med endnu en samling spørgsmål, svar og indlæg.

Amiga Expo '92 i Århus!

Gå (hellere) ikke glip af efterårets store Amiga-event! Amiga Expo '92 vil løbe af stabelen d. 26 og 27. september i Ridhuset i Århus - kom og vær med!

2-D animation

For folk, der ikke er vant til at bruge Amiga til animationer, gennemgår vi her nogle ord og begreber der er vigtige at have styr på først.

63

64

66

68

70



COMPUTER HOTLINE 92

GVP accelerator i harddisk

Det varer ikke længe inden GVP's nye version af A500 HD8+ er på markedet, og den er der god grund til at frem til, for det tilbyder nemlig at den snart kan fås med indbygget acceleratorkort. På acceleratorkortet sidder der bl.a. af en Motorola 68030 chip, så hastigheden kommer op i nærheden af en Amiga 3000. Det er muligt at slå 68030 chippen fra, så du på den måde kan bevare kompatibiliteten med gammel software og spil.

Med GVP's HD8+ bliver det således muligt at opgradere en almindelig Amiga 500 med en 100 MB harddisk, 9 MB RAM samt et 68030 acceleratorkort, udelukkende ved hjælp af porten i siden af din Amiga.

**Amiga Warehouse,
tlf.: 8616 8111**

Opgrader dit Bridgeboard

Hvis du er den heldige ejer af et Commodore AT-Bridgeboard, men ikke synes at det er hurtigt nok i 386'ernes verden, er der håb forude. Bridgeboardkittet laves af ATOP, og er et modul, der sættes i soklen, hvor din 80286 processor sidder nu. Modulet indeholder en 20 MHz 386 processor og benytter også en 80287 coprocessor, og det giver et samlet Norton Speed Index på 20,7.

Sammenlignet med AT-Bridgeboardets normale 8,4 er der altså tale om en hastighedsforøgelse på 150 % for kun 3000 kr.

**ATOP
11914 Girdled Road
Painesville, OH
44077 USA
Tlf.: 980 1 216 352 8471**

PD til Commodore 64

95% af de bedste Public Domain-programmer til C64 ligger i Esbjerg! Discount Data ved Jens Guld ligger inde med et kæmpe antal af PD til Commodore 64, så hvis det var noget for dig, kan du kontakte firmaet på vedstående adresse. Discount Data er vistnok den eneste udgiver, der sælger tekstbehandlingsprogrammer til biblioteker, med udlån for øje. Udover PD har Discount Data også ShareWare, og mange af manualerne er oversat til dansk. Programmerne sælges for kun kr. 20,- og det er inkl. moms og porto. En rimelig pris, må man sige.

**Discount Data
v. Jens Guld
Havnegade 25B, 2.th.
6700 Esbjerg**

CDTV teknologi i udvikling

Ved hjælp af CDXL standard har det længe været muligt på en CDTV at lave full motion video (12-15 billeder i sekundet) på ca. 1/4 af skærmen. Nu har det amerikanske firma ASDG annonceret, at deres program Art Department Professional vil blive forbedret, således at det fremover direkte understøtter CDXL standarden. Ved hjælp af et ekstra-modul til programpakken, får mindre udviklere på denne måde mulighed for at lave avancerede animationer i CDXL standard, ud fra f.eks. udvalgte video-sekvenser. Ved brug af Art Department Professional og ekstra-modulet, er det sågar muligt at tilføje lydspor.

Ekstra-modulet kan kun erhverves af registrerede brugere af Art Department Professional.

Udviklere af CDTV-applikationer, som ikke har hele udstyret i orden, kan i stedet henvende sig hos Optonica, som tilbyder at overføre videooptagelser fra alle formater til CDXL-standard. Inkluderet i ydelsen fra Optonica er et "viewer" program, med hvilket det færdige resultat bliver vist, akkurat som det kommer til at se ud i den endelige CDTV version. For ekstra oplysninger om Optonica kan interesserede henvende sig hos:

**Optonica
Lee Gibson
1 The Terra
High Street, Luttermouth
LE17 6BA
Tlf. 009 44 455 558282
ASDG USA 009 1 608 273 6585**



Din-base

- er et videotekst-system til undervisning og folkeoplysning. Nu kan skoler, der abonnerer på Din-Base, samtidigt få licens til at bruge programmet Trans-Send, der kan "tale" med Prestel, Bildschirmtext og det franske Teletel. Det emulerer ANSI, VT-terminaler og TTY og kan modtage og sende fax-breve.

Godt nok, men hvordan får DU fat i Din-Base? Ja, går du i skole er muligheden for at komme i kontakt med Din-Base størst, men også via TeleData kan man komme i forbindelse med Din-Base, lige såvel som SKODA, Datapost400 og de mange bulletin-boards.

Din-Base er lavet specielt til skolebrug, og indeholder bl.a. omfattende statistik om de danske kommuner, forskellige miljøbaser, såsom: Vandhuller, Vanvid, Syreregn, Coastwatch, og skolebaserne, som er hver enkelt skoles egen elektroniske opslagsstavle.

Abonnementet koster kr. 1200,- om året, og 90 øre i minuttet.

**Mere info om Din-Base:
Tlf.: 4297 0501, lok. 3103, Johan Jacobsen.**

Commodorehoveder i Europa

Tre danskere er i øjeblikket ansat på vigtige poster hos Commodore Int., hvor de i høj grad er med til at præge udviklingen af nye computere. Lic. Tech. Allan Havemose, 29 år, er i dag ansat som Amiga Support Manager i det amerikanske hovedsædes udviklingsafdeling, hvor han er systemarkitekt og øverste chef for udviklingen af specielt multitasking til Amiga.

John Nymand, 41 år, har været med fra starten af 80'erne, da instruktør begyndte at importere Commodore i Danmark. Idag er han European Technical Support Manager i Commodores supportafdeling ESCO i Tyskland. Her koordinerer Jan Nymand alle udviklings- og supportopgaver på Commodores Motorola 68xxx-baserede computere.

Endelig er Allan Hülchen, 27 år, udnævnt til European PC-Support Manager, også hos ESCO, hvor han bl.a. koordinerer supporten til alle supportafdelinger rundt om i verden. Så kom ikke og sige, at man ikke lærer noget i de danske skoler!

Få 112 Mb på din Amiga



Hvis du har Commodores A2630 acceleratorkort siddende under motorhjælmen på din Amiga, vil vi ikke længere høre nogen beklagelser om at du ikke kan få RAM nok. Med DKB 2632 fra DKB Software, får du nemlig mulighed for at ekspandere helt op til 112 Mb 32 bit RAM. Det er pæret at installere, og bruger standard SIMM moduler, så hvis du har 500 kr. til overs, får du kortet med 4 Mb på og er sikret mod RAM problemer i den nærmeste fremtid

DKB Software
832 First St.
Milford, MI
48042 USA
Tlf: 0091 313 685 2383

Billigt netværkssystem

Det er de færreste hjemmebrugere som er interesserede i at investere i de professionelle netværksprodukter til Amigaen. Nu er der imidlertid kommet et billigt alternativ kaldet AmiNET, der tillader en ring på op til over 200 Amigaer at blive sammensluttet.

For at det fungerer, skal hver Amiga være forsynet med hver sin AmiNET pakke, der bl.a. inkluderer en dongle, som indsættes i den serielle port. Bag i donglen sidder 2 stik, et for Out samt et for In, som pakkens 2 ledninger af passende længde hver især stikkes ind i. Med i AmiNET-pakken følger desuden software, som skal installeres på alle maskinerne før der er "hul" igennem.

Denne simple netværks-løsning er ideel til at dele f.eks. printere, og på grund af den lave pris kan man godt forestille sig at den gik hen og blev populær på skoler og andre steder, hvor der står mange Amigaer samlet.

Prisen på en AmiNET-pakke er på ca. 20 pund, hvilket svarer til omkring 230 kr. AmiNET testes i DNC nr. 9/92.

Interesserede kan henvende sig hos:

Precision Distribution
Tlf: 009 44 753 557 888



Workbench version 2.10

Det er ikke ret længe siden at Commodore lancerede deres Workbench 2.04, og at det derfor må siges at være ret tidligt at lancere en helt ny version på markedet. Alligevel går der rygter i England om en ny udvikler version kaldet Workbench 2.10 skulle være i omieb. Denne forventes dog først færdig om tidligst et halvt år.

I Workbench 2.10 er der indtil videre blevet rettet nogle mindre fejl, og så programmerne Sound, PrinterPS og CrossDOS blevet tilføjet.

Sound er et program, som gør det muligt at sætte dine egne samples til en alarmfunktion i Workbench. Når et eller andet går galt, så afspilles den valgte lydsump.

PrinterPS giver Workbench kontrol over Postscript output, således bliver det f.eks. muligt at bruge Adobe 35 PostScript fonte, som de fleste postscript-laserprintere understøtter. Det er endvidere i PrinterPS, at du sætter tekststørrelsen, linieafstanden og marginen.

CrossDOS giver brugeren mulighed for at formattere, læse og skrive til MS-DOS diske. Amigaens almindelige Format kommando formatterer nu uden at kny disketter i PC-format.

Commodore har endnu hverken besluttet afkræftet rygterne om Workbench 2.10, så om næste version inkluderer flere muligheder får vi først at vide senere.

Verdens hurtigste computerchip

Motorola får nu konkurrence på chipmarkedet. De to giganter Intel og Motorola er nemlig blevet overhalet indenom af Digital, der hævder at deres nye ALPHA chip er verdens hurtigste. Den er beregnet til brug i alt fra bærbare computere til store supercomputere, og Digital spår, at ALPHA om 25 år vil være ca. 1000 gange hurtigere end den er nu. Tjaa, hvis den bare er M68000 kompatibel, så kan det da godt være at Digital er kandidat til verdens højeste udmærkelse: AmigaPrisen.

Sega på Amiga

Et nyt engelsk firma har lavet en anordning til Amigaen, så den kan køre Sega Megadrive cartridge's, og Mega-CD Software, skriver det engelske brancheblad, Computer Trade Weekly. Amiga Drive Megadrive emulatoren kan købes allerede nu, og firmaet Advanced Emulation tager "kun" 100 pund, ca. 1000,- danske kroner, for softwaren, der gør det muligt, og yderligere 20 pund, ca. 200,- d.kr. for en omskifter mellem disk og cartridge.

Hvis du (af Gud ved hvilken grund) vil køre Mega-CD-software, er der også software til at klare det problem. Det koster ca. 800,- kr., men her skal du have et CD-drev, som f.eks. Commodores A570-drev. I ejeblikket undersøger firmaet muligheden for også at emulere Super Nintendo, og alt deres software og tilhørende hardware vil blive produceret til Amiga 2000 og 3000, samt den nye Amiga 500.

MultiMedia

"Den bedste harddisk til A500" Amatør
12/91: Test "Sehr gut"

Controller + HD + RAM 2/8 MB A500/500

Adress -

SCSI-II-controller + 1
plus
Superhurtig-nästen lydlös -
kompakt LPS

Ultra kompakt
52 MB Quantum LPS
105 MB Quantum LPS
240 MB Quantum LPS
2 MB Ram
8 MB Ram

VIDEOENHEDEN VLS

VLS giver A2000/3000 brugeren mulighed for at "grave" video-filmlæver fra TV-tuner, videokamera, Laser-disc etc. Video lever kortvarigt real-time digitalisering af videooptagelse fra de til F80S (VHS) input. På kommando bliver de digitaliserede data indlæst i de 758Kbyte Cache-Memory. VLS har til kortslutning af håndskrevet programmering af computeren. VLS softwaren er et af de første programmer der udfører de nye input, uafhængt af et andet input, hvilket betyder, at det er muligt at have et vindu, hvor indlæst video kan kontrolleres. Dette vindu har 16 gråtoner og en reduceret tidsnagelpræcis. Med et tryk på menu-knappen kan den indlæste video vises i VHS-format med alle funktioner og kvalitet. Billedet ses i VDU. Det er også muligt at sætte oplysninger om billedet i VDU. Det er også muligt at tage billeder af billedet og gemme dem på RAM eller Harddisk. Billedet kan vises direkte på skærmen eller på en video-kamera. Billedet kan vises direkte på skærmen eller på en video-kamera. Billedet kan vises direkte på skærmen eller på en video-kamera. Billedet kan vises direkte på skærmen eller på en video-kamera.

SHATTER
NYT OKB A 2632 RAM-kort til 2530 32-Bit-RAM,
4 til 12 MB Busi-made superhurtig Kr. 5995,-
Med 4 MB
Accelerator-kort
MS842-05 M12, 2 MB 32-Bit-RAM
Kr. 5995,-

59030 Accelerator-kort
A 2520, 60020/65862-55 MHz / 2 MB 32-bit
Med 4 MB
Kr. 5999,-

MacroSystem A 3000 TurboKd
Kort i 40% hurtigere hardskive på A 3000 tak-
tet væsentligt systemet 100% assembler program-
tering - kun software-licensing (transliteration i Kik-
start) Update muligheden registrering
KUN Kr. 249,-



Upgrade A500

Vil du have kickstart 2.0 i din gamle maskine, eller vil du kunne køre de gamle programmer på din nye A500 plus, så er hjælpen her.

incl. kickstart 2.0 ROM
pr. efter 1,2 - 1,3/2,0

MultiCom in
Kickstartomskifter +
MultiCom + 2,0 ROM
Kickstartomskifter + 1,3 ROM
Kickstart 1,3 ROM
MegaChip 500/2000
incl. Fat agnus 2MB

495,-
199,-

650,-
395,-

1995,



Test Amiga 5/91 "gut" (Karakter 9,3)
Flicker Fixer grafikkort A2000 - Det originale!
Ingen interface flimmer - Alle farver - Full over-
scan - stereo-audiomodel - op til 120 Hz med nyt
2.0 software.

1495,-
1695,-

A2000 B (C) Kr.
A2000 A Kr.



Løse kredse
 HiRes Denise,
 oplysning 1280 * 255, 1280*512
 Fat Agnus 8372A 380.8520
 Paula 8364
 Agnus 8372B til 2 MB ChipRAM

450,-
120,-
399,-
450,-

2 MB
4 MB
8 MB

BB

Inf 2

BBS
Prev Formula II Amiga BBS
Information Konkurrenter
250 MB PD
1200-HST v4.2 BIS
43-432463



Evolution

Test Amiga 1191: "Sehr gut!"
SCSI-II-Filecard A2000 Kompromiss Highlight
Controller - Med Quantum 240 MB LPS 1.2
MB/sec (S000) Realtime 2.0 MB/sec (S000)
max 2.8 MB/sec - sheitende Virtual Memory
system - AutoBoot Kick 1.2 - 2.2

Quantum LPS

52 MB Quantum LPS
105 MB Quantum LPS
240 MB Quantum LPS
Update to 2.2 ROM



Test Amiga 3190: "Sehr gut"
Incl. positionsmus - 1024 (pl) - Oversize DIN A
(12/12 tommen) - kompatibel med DPaint,
Pagestream etc. etc.
(A 2000/3000)

Kr. 3495,- (A 2000/3000)
Kr. 3995,- (A 500)
Kr. 495,- Sifter

Maestro 16 Bit CD/DAT Interface.
Incluse multi digitali dirette tra
CD/DAT e un Range 2000-3000
in un'unità.

Opus og CanDo-opgraderinger

Opus har længe været et af de mest populære fil-manipulationsprogrammer til Amigaen. Nu kommer programmet i en ny version 3.41, der er forbedret i forhold til den gamle version 3.22 med bedre filgenkendelses funktioner, forbedrede muligheder for opsætning og operation, samt en række nye funktioner for Workbench 2.04 brugere.

En opgradering kan erhverves af ejere af version 3.22 for 7.50 dollars plus 6 dollars i forsendelsesomkostninger (alt ca. 85 kr.). Ejere af ældre versioner end 3.22 må betale 29.95 dollars for en opgradering (ca. 190 kr.).

CanDo er et slags multi-media system, med hvilket du kan lave dine egne databaser, tekstbehandlingsprogrammer, præsentationer med selvdefinerede gadgets og meget mere. Programmet fås nu i en ny version 1.6, der bl.a. inkluderer direkte støtte til joystickportene.

Prisen på CanDo kendes endnu ikke, men for mere information kan du henvende dig hos:

Inovatronics (USA)
8499 Greenville Avenue #209B
Dallas, Tx 75231
Tlf: 009 1 214 340 4991
Fax: 009 1 214 340 8514
Eller: Amiga Warehouse, tlf.: 8616 6111



Ny version af Quarterback



og kan sågar styre en SCSI tapestreamer.

Hvis du er bange for at uvedkommende skal snuppe nogle hemmelige data fra dig, kan backuppen også kodes med et password, så den bliver ubrugelig for alle andre. Vi har desværre ikke nogen pris endnu, da vi ikke har set Quarterback 5.0 i Danmark, men det kommer nok snart.

Backupprogrammet Quarterback er nu på markedet i version 5.0, og med det har CCS nok et godt bud på det bedste backupprogram til Amigaen. Der er naturligvis alle de normale funktioner med total eller delvis backup, og desuden er der mulighed for at komprimere data under kopieringen, så du sparer disketter. Quarterback kan også styres via AREXX eller makroer

Gør dine filer ulæselige

Nu behøver du ikke længere Sadam virus for at gøre dine filer ulæselige. Det klarer LuCypher programmerne nemlig for dig, selvfølgelig med den forbedring, at filerne kan gøres læselige igen, hvis du har det rette kodeord. LuCypher fås i 2 versioner, og LuCypher II er state of the art programmet, der vha. de nyeste matematiske metoder indenfor kryptering (kodning) er så sikkert, at det praktisk taget er umuligt at bryde koden. Desuden kan der indlægges en afsender i kodningen, så dekoderen kan se hvem der har foretaget krypteringen. Hvis du er interesseret i at købe LuCypher i USA skal du dog lige passe på, for ifølge den amerikanske regering er programmet klassificeret som våben, og falder dermed under lovgivningen for eksport af militært udstyr.

Megageth
1903 Adria
Santa Maria
California
93454 USA
Tlf: 0091 805 349 1104

Undgå kaffe i tastaturet

Hvis du nogensinde har prøvet at hælde kaffe ned i dit tastatur, ved du at der kun er en ting, der er værre - Cola. Det prøvede vi engang, og måtte døjle med taster, der blev trykket ned med et "Flump" og blev siddende fast.

Den slags situationer kan du nu undgå, hvis du investerer 150 kr. i et "Seal 'n' Type" overlæg til din Amiga. Det er et meget tyndt blødt plasticlåg, der lægges over tastaturet så du stadig kan skrive uden problemer, men som afviser alle forsøg på at ødelægge tastaturet (også en brølæggerjomfru? red.). Seal 'n' Type fås til alle Amigaer undtagen A1000 og koster ca. 150 kr.

Ferguson Smith
14 Downside Road
Glasgow G12 9DA
U. K.
Tlf: 009 44 41 339 3590



Ny version af ColourPic digitizer

ColourPic Plus er navnet på JCLs nyeste digitizer. Blandt de nye features er et 64000 farve framestore, der kan lagre et digitaliseret billede i digitizerens hukommelse. Derefter kan du hente det ind i Amigaen med de parametre du nu ønsker, uden at have signalkilden kørende. Billedet i framestoren kan selvfølgelig også ses på monitoren (det ser GODT ud), eller vises på en separat TV-monitor via en UHF udgang. Desuden er der kommet et S-VHS (Y-C) input så du kan hente billeder fra din Super VHS video. Hvem har ikke sådan en? Hele molevitten koster ca. 8000 kr. og leveres med Cabaret Plus, der er et 24 bit billedbehandlingsprogram.

JCL
71 St. Johns Road
Tunbridge Wells, Kent
TN4 9TT England
Tlf: 009 44 892 518181
Fax: 009 44 892 511772
Kontakt evt.: VHS-videoproduktion, tlf.: 5534 0405

SuperSoft i Sverige

Pr. 1/5 i år har SuperSoft haft et datterselskab i Sverige, kaldet SuperSoft AB (aktieselskab). Med det tegner SuperSoft sig for selskaber i Danmark, Norge og nu Sverige.

Om grunden til udvidelsen forklarer salgsschef Michael Svinth: "Nu har vi produkter, der er dedikerede til det svenske marked, bl.a. Guldorns-expressen".

En anden årsag til udvidelsen skal nok også findes i, at SuperSoft således har mulighed for at hjemtage større partier varer i udlandet, fortrinsvist i England, og kan dermed opnå gunstigere rabatter, noget der er alfa og omega i denne branche. Indtil videre er der fastansat 2 mand i Sverige, men SuperSoft regner med at udvide staben med op til 5 mere. Til sammenligning er der knap 15 personer ansat i SuperSoft Danmark.

Yderligere info: 8619 3244

Emplant

Et helt nyt kort til Amiga 500/1000/2000/3000 er på banen. Vi har alle i lang tid kendt til Amax og Amax II, og deres mangler (farver, Appletalk, mac-drev påkrævet osv.), nu er der langt om længe kommet et helt nyt, og efter rygterne, temmeligt heftigt kort. Det passer enten i 2000/3000 Zorroll sokler, eller på ekspansions-bussen på 500/1000.

Emplant vil gøre det muligt at emulere MacIIx i 16 farver. Hvis man har skærmmkort i maskinen kan det også udnytte disse op til 256 farver, det kræver dog at de understøtter SAGE standarden, eller at det er et DMI Resolver.

Det er muligt at benytte sine Amiga-drev som Mac drev, uden at skulle købe noget specielt, det ordner kortet. Det kan også udnytte de kommende Amiga-High Density drev 2015 (til A2000) og 3015 (til A3000).

Kortet kræver, ligesom Amax, Mac-ROM'er (256 k SIMM-Rommer) som i AMAX'es tilfælde har været temmeligt svære at få fat i.

I øjeblikket tillader Apple dog salg af både 256K (Mac IIx) 512K (Mac IIx) og 1M (Quadra) ROM-SIMM'er. I USA er prisen i gennemsnit \$90.

Der er flere konfigurationer af kortet: 'Basic EMLANT' \$200, 'Basic EMLANT w. Appletalk' (270,4 Kbaud serial) \$260, 'Basic EMLANT w. SCSI' \$260, 'Deluxe Emplant w. Appletalk and SCSI' \$300. Mac emuleringen multitaske med Amiga'en. Det kræver dog praktisk taget en MMU, da hastigheden ellers ikke er nævneværdig. Seriel-porten kan udnyttes både fra Amigaen og Mac, enten samtidigt, eller kun fra den ene side.

Det er også muligt at udnytte eventuelle porte på Amigaen fra Mac'en, såsom serielle/parallele og SCSI. Det er selvfølgelig muligt at køre System 7 på kortet.

Senere på året (til jul) kommer så en udvidelse af kortet, så det også kan emulere først Mac IIx, kort efter udvides repertoire til også at omfatte Mac Quadra. Efter nytår kommer en udvidelse, der gør at det også kan emulere 386, og til foråret næste år udvides det så igen til også at omfatte 486.

Emuleringen af 386/486 multitaske 'selvfølgelig' med både Mac-emuleringen og Amigaen på en gang.

Emplant blive frigivet i tredje uge af juli, og vi venter spændt på at modtage en enhed til test.



ProWrite bliver mere professionel

New Horizons meddelte fornyligt, at der er en ny version 3.2.3 af tekstbehandlingsprogrammet ProWrite på vej. Udover uprint i Postscript format, er der hovedsageligt tale om rettelser af en række småkavanker, men der følger også en interessant ekstra disk med, som inkluderer en række ekstrafonts i forskellige størrelser, samt et meget nyttigt utilityprogram. Convert hedder utilityprogrammet, og det kan konvertere filer fra andre tekstbehandlingsprogrammer til ProWrite format.

Tekstformaterne som Convert kan konvertere imellem, er henholdsvis Excellence, Final Copy, KindWords, Pen Pal, RTF, Beckertekst, Scribble!, TextCraft, TextCraft Plus, TextPro og Wordperfect. For dem der bruger PC computere andetsteds er RTF (Rich Text Format) ganske interessant, idet dette format understøttes af de fleste MS-Dos og Macintosh tekstbehandlingsprogrammer.

DET SKANDINAVISKE ALTERNATIV



'DarkSeed'

"Faretruende!"

Udviklet af folkene
bag Aliens-filmene



'Humans'



- Det nye suveræne spil fra Mirage
Pressen udtaler:

'Årets spil 1992'

- Lemming vender tilbage!

Se
Frem
til
flere
nye
titler
på
Dansk!

Bliv iøvrigt medlem af
Sofiech Software Club

Du vil automatisk modtage -

- 4 medlemsmagasiner lige ind af døren -
- en folder til at samle rabatstempler -
- et flot plastik medlemskort -

Alt til kun 125.- om året!

Få oplyst nærmeste S.S.C. forhandler
på nedenstående tlf.nr.

**Ring og bliv medlem
på Tel: 86 181 545**

En lang række spændende nyheder fra S.S.C.

og mange med 100% dansk manual!

Det 21. århundredes legeplads

Efter kun at have eksisteret i et år, har Professor Olsens Spilleland i Scala i København formået at manifestere sig som in-stedet for alle arcade-freaks. Vi undersøger hvorfor.

Af Christian Sparrevohn

Hvis man stadigvæk tror, at spillehaller er gustne, mørke lokaler med blege skygger, der sniger sig rundt mellem de forskellige maskiners magiske blink og lyde, så tror man fejl. Professor Olsens Spilleland i Scala ligger lyst, er holdt i en festlig, gammeldags New Orleans-stil, og bliver besøgt af stort set alle. På grund af sin beliggenhed i Scala,

også andre ting, der adskiller Professor Olsen fra de fleste andre spillehaller. Der skal betales tredivе kroner i entre, der dog gives igen i fem-kroners-spillemærker. Men udover at bruge dem i de klassiske former for spillemaskiner, er der også mere utraditionelle forlystelser. Der er behændighedsspil, skydespil og for tiden er der ved at blive udarbejdet en bane for radiobiler!

Professor Olsens alsidige børneflokk

Med lommerne fulde af små, runde fem-kroners-mærker, var vi klar til at gå i aktion. Men før vi selv kastede os over de mange forlystelser (ca. 150), ville vi lige fornemme, hvem den typiske spillemaskine-spiller egentlig var.

Derfor udvalgte vi os en ung fyr, der var meget optaget af en The Machine-spillemaskine.

Efter hans sidste Game Over udspurgte vi ham lidt om ham selv. Han var 13 år og et stort fan af flipperspil. Han foretrak klart Professor Olsen frem for de andre spillehaller, fordi variationen i maskinerne var så meget større. Fordi der blev forlangt entre, blev man ikke generet af "suspekter typer", som han stille kaldte dem.

løvrigt også en ivrig læser af DNC.

Den anonyme fyr passede fint med vores forestillinger af den typiske spiller. Men her fandt vi hurtigt ud af, at der måske nok var mange af hans slags, men bestemt også folk, man ikke regnede med at se.

Fru Irma Pedersen er pensionist, 72 og en rigtig beat-em-up-tilhænger. "Jeg foretrækker Golden Axe, men hvis den er optaget, har jeg da heller ikke noget imod at spille Dragon Ninja" er hendes kommentar, men på spørgsmålet om hvor mange penge hun bruger i Professor Olsen om dagen, rødmær hun en lille smule. Det lykkes da at få lokket ud af hende, at det ikke er det store problem at bruge små 600 kr. om ugen på de blinkende maskiner...

En hurtig undersøgelse af de andre spillere viste, at Irma Pedersen ikke hverken var den eneste på den alder eller den eneste pige/kvinde.

Mia og Lene på hhv. 12 og 13 var igang med at brænde 120 kr. af på en Adams Family-flippermaskine, og morede sig fremragende. Godt nok indrømmede de, at de fleste i spillehallen var drenge, men det skræmte dem ikke væk. "Piger skal vel også have lov til at spille!" var deres kommentar, og også de var ret begejstrede for den store spillehal. "Maskinerne er nyere, der er flere sjove farver og lyde" nikkede de samstemmende og vendte sig igen mod deres flipperspil.

Så efter denne korte smagsprøve af de tilstedeværende spillere, unge og gamle, var det på tide selv at undersøge de maskiner, som åbenbart henter temmelig mange penge.

En blanding af nyt og gammelt

Det er ikke kun selve lokalerne, der minder om en sammensmeltning af de sidste par århundreder. Selve forlystelserne giver også et ganske godt billede af de ændringer, der er fulgt med



tidens tandsustoppe-lige tyggen. Uanset om man er en nostalgiker, der smed masser af penge i den oprindelige Pac Man, eller lever og ånder for den

nyeste version af "Karate Kid Kicks the Empire Again and Again", er der masser at vælge imellem. Af maskiner står der for tiden 120 forskellige, og de bliver hele tiden udskiftet - men nogen af de gamle, kendte vil formentlig blive stående. Det skyldes flere ting, men måske især den kendsgerning, at de efterhånden har betalt sig selv, og nu giver overskud, hver eneste gang der er en, der smider en nypudset fem-krone ind.



Christian har her fanget en bamse efter adskillige forsøg. Hvad man ikke ser, er hans ansigtsudtryk, da han taber den igen.



Udover de mere almindelige maskiner, er der også de traditionelle skydetelte i Spillelandet.

er spillehallen blevet en del af en særlig storcenters-kultur, hvor såvel forretningsmanden som husmoren og deres små børn mødes og morer sig med de utallige forlystelser.

Ud over de glade farver, er der

Han spillede flere gange om ugen, havde 200 kroner med, men regnede kun med at skulle bruge 100... Og når han ikke havde råd til at fortsætte, kunne han jo altid gå hjem til sin Amiga 500 og spille Double Dragon eller nogle af de andre action-spil. Han var

For de gammeldags kendere står der såmænd stadigvæk en Afterburner (i udgaven uden kabine), hvor man i ultra-hurtig 3-D grafik kan forvandle en samling MIG-jagere til pulver. Er man til yderligere fart, er den gode gamle Outrun stadigvæk sjov, specielt når man sidder i den originale udgave, hvor hele sædet rykker





En af de yngste gæster i Spillelandet er lige netop høj nok til at kunne se skærmen på "Steel Talons"



Det kræver stor koncentration og åben mund at sikre sig en hi-score.

sigt i takt med dine bevægelser på skærmen.

Hvis der da overhovedet er nogen der kan huske Thunderblade, så er den da også til disposition. I din helikopter skal du fra flere forskellige perspektiver dykke ned over dine fjender, skyde dem og undgå at flyve ind i de skyskrabere, der på imponerende vis tårner i de byer, du har valgt at hærge.

Og synes du, at verden er brutal nok, og har du ikke behov for vold og destruktion i din dagligdag, er der da stadigvæk mulighed for at dykke ind i Bubble Bobbles magiske verden.

Har du derimod mod på at se fremtiden i øjnene, giver Professor Olsen dig særdeles spændende ting at kigge på.

Det nyeste af det nyeste

Tag nu f.eks. Rampart, der er på vej til din Amiga, takket være Domark. Din opgave er at bygge en borg op af murstykke, der kommer i helt tilfældig rækkefølge. Og du må hellere stykke den ordentlig sammen, for meget hurtigt bliver du udsat for en lang række angreb fra pirater og invasionsstyrker.

Skal det gå hårdere for sig, er der i Professor Olsen adskillige maskiner, der har påmonteret et

par maskinpistoler. I Space Gun kan du og evt. en kammerat gøre kort proces på alle de aliens, der strømmer imod dig, mens du forsøger at undgå at skyde gidslerne og at samle de ekstravåben op, der gerne skulle gøre livet lidt lettere (og længere!) for dig.

Præcis samme genre, men betydeligt mere imponerende er arcademaskinen Terminator II, der i hvert fald i første bane demonstrerer en suveræn udnyttelse af en licens. En samling robotter kommer tættere og tættere på oprørernes lejr, og du er med nede i skyttegraven, der gerne skulle stoppe dem! Foran dig ligger de andre oprørere, og de bliver dræbt een efter een. Til sidst afhænger den visse død eller den midlertidige sejr af dig - i mit tilfælde blev det desværre det første, så meget mere af spillet fik jeg ikke set, men det jeg så var nok til at overbevise mig om, at der sker store ting inden for spillemaskiner. Spillet indrømmer utallige, filmede, klip fra filmen og når det kombineres med den originale, samplede lyd, er ikke et øre tørt.

For de mere simulationslystne er det mig en glæde at meddele, at temmelig avancerede simulationer så småt er ved at dukke op.

I Steel Talons er du en

nyudsprungen aspirant til et elite-helikopter-team, og du skal vælge mellem en række missioner af forskellig sværhedsgrad. Men før du får lov til at sætte en multi-million-maskine og dit eget liv på spil (i nævnte rækkefølge!), skal du igennem en træningsbane.

Steel Talons er virkelig opmuntrende, hvis man var bekymret for, at spillemaskinerne skulle ende i en evig gentagelse af allerede kendte koncepter. I din kabine er der styrepind, gashåndtag, højderor, maskinkanonhåndtag, missil-knap og meget mere. Spillet har en zoomfunktion, perfekt samlet tale med gode råd og en fantastisk hurtig vektorgrafik. Man kan blive overrasket af et raketbatteri, og vælger at dreje rundt om en bakke for at overraske sin fjende med et bagholdsangreb. Man flyver tæt, kan se de små mænd der arbejder ved raketterne, der er sv..... og så! "Add Coin for More Fuel". Hmm, intet er vel fuldkomment.

Professor Olsen kunne også byde på et par vaskeægte Danmarks-premierer, der desværre var lidt på den jævne side. I Knights of the Round skal du vælge en af de kendte riddere, for derefter at udforske et landskab og dræbe fjender på en temmelig uhøvisk måde. Minder temmelig meget om Golden Axe, og kan måske få

samme succes. Captain America & The Avengers er endnu et beat-em-up til den uendelige række, og formåede ikke at imponere.

Fliiiiip!

Når man har været spilanmelder i en lang periode, skal der temmelig store ting til, hvis man skal imponeres. Men een ting jeg altid vil vende tilbage til, er de gode gamle flipperspil - og der er masser af dem i Professor Olsens Spilleland.

Men de ligner nu ikke så meget dem, jeg husker dengang jeg var en snottet mindreårig på de snuskede grillbarer - man må afgjort sige, at der er sket noget.

Min yndlingsmaskine, og den jeg brugte flest penge i, var den suveræne T2, der med et kæmpe display og en ægte revolveraf-fyring virkelig formåede at trække de små spillemærker ud af min lomme. På det store display bliver der demonstreret, hvor i filmens handling man finder sig, og alle de rigtige features er med. En aggressiv belgisk flipper-ekspert opnåede således at få fem kugler i spil på samme tid - og det var nok til at få ham til at falde ned.

Lige så imponerende var Adams Family, hvor masser af samlet tale forsikrer en om, at man er en del af den gale film. For alle fans af filmen kan jeg forsikre

Om, at Mamushka-dansen er med!

Derudover var der en udgave af klassikeren The Machine, der virkede temmelig simpel i sammenligningen med de to sidstnævnte, men som var et kæmpe hit for ganske få måneder siden. Ak ja, udviklingen går hurtigt.

Professor Olsens assistenter

For den daglige drift af spillehallen står Gert Lisager, der var vores guide på turen. Og han kunne fortælle lidt om, hvordan man laver en succes:

Ideen dukkede op hos Morten Dahl og Strecker for halvandet år siden, og konceptet skulle være, at man ikke bare stillede en masse maskiner op. Man havde netop været på besøg i New Orleans, og ville gerne prøve at efterligne den gamle, klassiske stil, der prægede mange af de gamle casinoer der. Derfor er der rundt omkring rigtig mange skilte af malet træ, der med mere eller mindre relevante meddelelser pynter op i lokalet. Lyset er bevidst dæmpet, musikken til gengæld høj og alting malet i lyse farver. Resultatet af samspillet mellem de nye maskiner, alarmen og de blinkende maskiner i de blide omgivelser er overvældende, nærmest hypnotisk. Derfor arbejder de ansatte også i høj grad i skiftehold - de bliver kulrede efter kort tid.

Men der er brug for mange ansatte. Man gør meget ud af at arrangere konkurrencer i forbindelse med alle former for arrangementer, for Gert Lisager er overbevist om, at når der kommer ca. 1.000 gæster om dagen af alle slags, så skyldes det konkurrence-mentaliteten. Folk vil altid lidt længere end deres venner, score lidt flere point, se nye baner.

Og så er der reparationerne. Ca. 80 maskiner opgiver ævred hver dag, og skal justeres, lappes eller noget andet. Man er meget opmærksom på at holde dem i topform, men et splinternyt flipperspil holder sjældent mere end 14 dage, før den ene vinge hænger lidt. Derfor er der ansat en tekniker, der har ngeligt at lave. Gert Lisager vil ikke så gerne røbe omsætningen, men konstaterer, at det går ret godt. I løbet af 3-4 år spår han, at der findes 10 steder efter samme koncept i Skandinavien. En del af succesen skyldes, at man forlanger entre. "Hvis jeg ikke kan lide din frakke, lukker jeg dig ikke ind!" brummer Gert Lisager og peger på mig, der får travlt med at kigge ned af mig selv. På samme måde vil man heller ikke have de helt små børn spiller alene, så de skal være i følge med voksne. Har forældrene

lyst til at sidde og spise et andet sted, kan de sige god for børnene.

En sjov detalje er, at alle maskinerne er centralt styret med en PC'er. På enhver maskine kan man koncentrere møntindkastet, indtjeningen og for de enarmede tyvekægtes vedkommende, hvor meget de giver ud. Sidstnævnte maskiner er der også et par stykker af, og de er som sædvanlig befolket af et ganske særligt folkefærd. Mange af dem sidder hele dagen, og de mest ekstreme hænger bare deres jakke på maskinen, sætter "Auto"-funktionen til og går så rundt og kigger. Engang imellem vender de tilbage for at se, om de har vundet eller om der skal flere penge i. Jo, der er ret langt fra den sædvanlige freak til de (førtdids)pensionister, der sidder inde i den lille enklave med de armløse enarmede tyvekægter.

Et par absurditeter

På vej ud fik vi øje på et par særlige forlystelser, der ikke er set så mange andre steder. Vil man gerne øve sig i golf, er der en putte-bane, der formåede at ydmyge mig mere en een gang.

En anden sjov ting var "Hit-a-Gator", hvor man bevæbnet med en gummihammer skal gøre kort proces på en række krokodiller med store gab, der bevæger sig ud mod dig. Du skal kort sagt slå dem i hovedet inden de åbner gabet - ret vildt!



En ivrig skare spillere kommer hver dag til Professor Olsens Spilleland.

Vil du hellere køre store lastbiler, kan du på en bane styre en ca. 1 meter lang bil rundt for at samle en anhænger op og drøne lidt rundt med den. Du har endda et horn, så du kan dytte af de andre.

Derudover er der de sædvanlige skydetelte, dartskevokast, boldkast o.s.v., hvor man endda kan score kuponer, der kan indløses for præmier i den store bod.

Men et rutschebane har de da ikke kunnet få plads til - eller har de. I bedste Cinema 2000 stil kan man sætte sig ind i en kabine, spænde sikkerhedsselen og se på den film, der tager dig med i en formel 1-bil, en luftballon og - en rutschebane. Imens bevæger hele kabinen sig i takt, så man

rent faktisk TROR, at man er på vej op i et loop.

Og til sidst kunne jeg finde en Sparrevohn'sk specialitet. Det lille spil med en fangarm, man skal styre ned over et bjerg med bamser og som man forhåbentlig (men ret sjældent!) kan få fat i.

Med to lyserøde rædsler i favnen til min kæreste, kunne jeg begive mig ud fra underholdningsmekkaet - og jeg tror næsten, at dukken af Professor Olsen blinkede til mig, da jeg tog rulletrappen ned til Københavns kolde eftermiddag.



Once upon a time in Scala...



Terminator 2-maskinen har trukket endnu en flipper til!

DUSØR 100.000 KR

Na er jagten gået ind! I Danmark har priserne på spil og seriøse programmer længe ligget i et kunstigt højt leje. Dette skyldes de store mængder af uautoriserede PIRATKOPIER der sælges i "mørket". For at gøre det muligt, at der også i fremtiden skal være et stort udvalg af titler til din Amiga (til rimelige priser), indleder vi nu en

KLAPJAGT på pirater!!

SKAL JEG MELDE MIN NABO ???

Selvfølgelig er vi ikke ude på at ødelægge dit gode forhold til naboen, men kender du vaskeægte pirater af den værste slags, kan du nu tjene op til 10.000 pr. stk. vi får dømt for ulovligt salg af piratkopier. Vi udløber 10.000 kr. til hver af de fem første der hjælper os med at få dømt en Software Pirat! De næste ti kan hver tjene 5000 kr. pr. dømt Software Pirat.

BETINGELSER:

1. Anonyme anmeldelser modtages ikke.
2. Dokumentation for anmeldelsen skal vedlægges.
3. Dusør kan kun udbetales når den anmeldte er dømt for salg af piratkopier
4. Vi (SAP) forbeholder os ret til at vælge de sager, hvor vi skønner størst mulighed for resultat.

Med venlig hilsen

SAPU

Sammenslutningen af Amiga Program Udbydere

SuperSoft, Amiga Warehouse, Digital Vision, Inter Activision & Silverrock Productions

Kontaktadresse: SuperSoft, Åboulevarden 51, 8000 Århus C

Tegnekunst for de tålmodige

Kommer den anmeldelse snart?, lyder det fra redaktørens kontor. "Nej, der går nogen tid, for programmet er ved at opdatere skærmen!"

Af John Alex Hvidlykke

Hvis du har behov for at lave tegninger i vektorgrafik, og hvis du ydermere er udstyret med en engels tålmodighed (eller et acceleratorkort). Så er "Design Works" muligvis noget for dig.

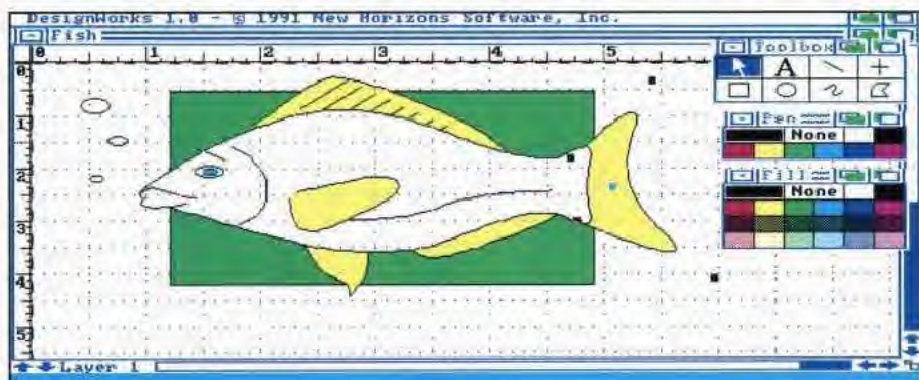
Hvis ikke, gør du klogt i at holde dig langt væk fra dette stykke software.

"Design Works" kommer fra det amerikanske "New Horizons Software". Der er tale om et vektor-tegneprogram. Du har mulighed for at importere almindelige IFF-bitmaps (også HAM) ind på din tegning. Selv om skærmen kun viser otte farver, beregnes alle tegninger med 4096 farver. Det betyder ikke mindst, at importerede bitmaps ikke mister farveinformation. Det er i hvert fald ideen. At det ikke helt forholder sig sådan, kommer vi til - senere.

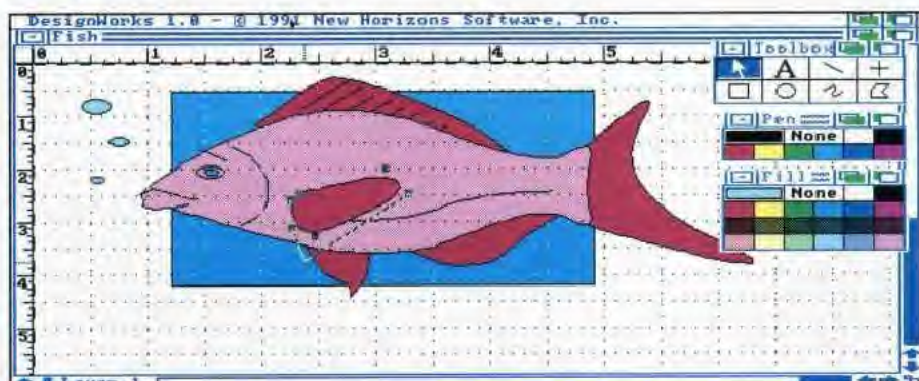
Hvem har brug for vektorgrafik?

Men hvad skal man egentlig med vektorgrafik-tegninger? Alle professionelle tegneprogrammer bruger vektorgrafik - i modsætning til maleprogrammer (som Deluxe Paint), der bruger bitmapped grafik. Hvor det bitmapped billede er opbygget af punkter, består vektor-billedet af en række kommandoer. Det dokument, du til sidst gemmer på disken, indeholder altså ikke selve din tegning - men derimod de instruktioner, der skal til for at genskabe den.

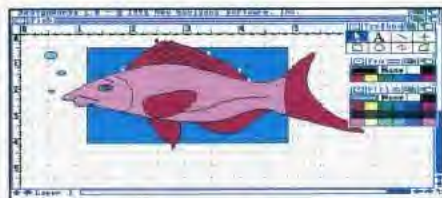
Det vil sige, at når du tegner for eksempel en cirkel i et vektorgrafik-program, får du (naturligvis) en cirkel på skærmen. Akkurat som du gør i et maleprogram, men for-



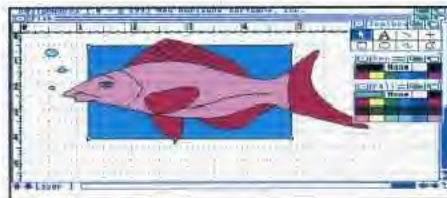
Man tager en fisk...



Man vælger finnerne én efter én, og ændrer "fill"-farven til rød (eller hvad der nu passer til lejligheden). Alle ændringer kan ændres igen på et øjeblik.



Ved at rykke lidt i de streger, fisken er tegnet med, kan man hurtigt ændre på tegningen. Det eneste, der tager lang tid er skærm-opdateringen.



Nu tager vi fat på rammen. Jeg kunne godt tænke mig en pæn, sort slagskygge.

skellen viser sig, når du lidt senere finder ud af, at cirklen i stedet skulle have været en firkant.

Hvis du bruger et maleprogram kan du enten slette din tegning og begynde forfra (med mindre du har været så intelligent at gemme forskellige udgaver af din tegning undervejs) eller du kan prøve at

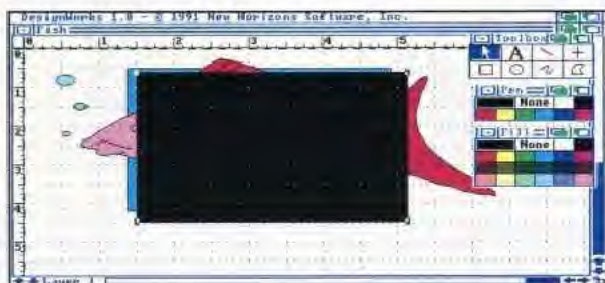
retouchere cirklen væk.

I et vektorgrafik-program peger du på cirklen - dit objekt - vælger den, og trykker på "Del". Cirklen forsvinder, og resten af tegningen bliver gentegnet - akkurat som de vinduer, der før var dækket, bliver opdateret, når du har lukket et vindue i workbenchen. Smart!

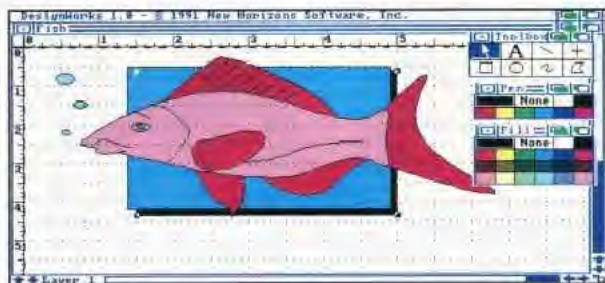
Langsom opdatering

Men så hører roserne også op. "Design Works" gør (næsten) alt det, manualen lover. Men det gør det LANGSOMT. Og hvis du drister dig til at importere et IFF-billede eller to i din tegning, må du ruste





Man laver en kopi af rammen og "paster" den ind i tegningen. Sort er valgt som "fill"-farve.



Sådan - med "Move to back"-funktionen lægges den sorte ramme ned under alt det andet, som en skygge.

dig med særdeles god tålmodighed.

Problemet er skærm-opdateringen. Den er ikke specielt intelligent. Hvis der kommer en requester-box på skærmen henover et bitmap, tager det nemt 30 sekunder, inden skærmen er opdateret. Og før det er sket, kommer man ikke ud af flækken!

Hvis man holder sig til det, programmet især er beregnet til vektorgrafik - og undlader at importere bitmaps, går tingene dog rimeligt kvikt. Selv om "Design Works" ikke kan leve op til tempoet i en gammel travet som "Aegis Draw Plus".

Har du værktøjet i orden?

"Design Works"-skærmen indeholder blandt andet en "Toolbox" - en værktøjskasse med de tegneinstrumenter, du har til rådighed. Der er det mest basale, men heller ikke mere:

En pil bruges til at vælge et objekt. Man kan indføje tekst (mærkeligt nok med bitmappede tegn - ikke vektorbaserede), tegne linier, både i et frit plan og som præcist lodrette og vandrette linier. Og man kan lave firkanter, cirkler, frihåndsstreger og polygoner. Det er alt. De ellers obligatoriske Bezier-kurver mangler (Bezier-kurver gør det nemmere at lave pæne streger i "frihåndsteg-

ning", ved at omsætte sin vaklen-de streg til pæne, glatte kurver).

En anden "værktøjskasse" bruges til at vælge farven på din tegnepen (du kan vælge mellem adskillige strengtykkelser - udmærket). Her kan du arbejde med op til 32 farver. Standardværdien er 8 farver.

Simpel udfyldning

Endelig byder en tredje "værktøjskasse" på 20 farver og skraveringer til udfyldning af objekterne. Her ses igen forskellen på male- og tegneprogrammer. Alle har set en "Fill" løbe over alle breder i et maleprogram. Her holder udfyldningen sig strengt til området af dit objekt. Og du kan altid fortryde din udfyldning: Bare vælg objektet, og lav din rettel-se...

Udvalget i "Fill-kassen" er dog noget af en skuffelse. OK, du kan godt redigere i mønstrene. Men du kan ikke skabe dig et udvalg af forskellige værktøjskasser til forskellige formål. Graduerede fills (for at skabe en illusion af 3-D) kan du også godt skyde en hvid pind efter. Her er kun et mest grundlæggende til rådighed.

Ingen kontakt med omverdenen

Det er tilsyneladende ikke gået op for skaberne af "Design Works", at der er en verden uden-

for. En verden, som måske ikke er parat til at anerkende program-mets overlegenhed.

Det jeg hentyder til er Import- og Eksport-mulighederne. Eller rettere mangelen på samme. "Design Works" kan læse og skrive bitmappede IFF-billeder. Men der er ingen mulighed for at hente vektorbaserede tegninger, skabt med andre tegneprogrammer. Og man kan også kun gemme sit mesterværk i DW's eget fil-format.

Man kunne med rimelighed forvente, at et nyt og uprøvet program i denne genre kunne læse tegninger fra de vigtigste Amiga-tegneprogrammer. Og det ville være praktisk, hvis det også kunne læse PIC- og GEM-filer fra PC'ere. Men nej! Al kreativitet skal foregå i "Design Works". Og vil man bevare sin tegning på vektorformat, må man pænt blive i formatet.

Hvor blev farverne af?

Det kan godt ske, at tegningerne internt beregnes i 4.096 farver. Men når man skal have tegningen ud igen, er situationen en anden. Jeg prøvede at hente en HAM-bitmap ind i et dokument. Det gik smertefrit. Men stor var overraskelsen, da jeg bagefter eksporteret billedet til en IFF-fil. Det viste sig, at HAM-billedets palette

på 4.096 farver var reduceret til EBH's 32 farver.

Konklusion

De positive sider, man kan finde ved "Design Works", er for størstepartens egenskaber, programmet deler med vektor-tegneprogrammer i almindelighed. Disse giver mulighed for at redigere i en tegning på en måde, man ikke har en chance for i et maleprogram. Men i tilfældet "Design Works" er prisen en sløv skærm-opdatering. Muligheden for at arbejde med 4.096 farver er interessant. Synd at den ikke bliver udnyttet.

Er du alligevel stadig lidt fristet til at bruge dine penge på "Design Works"? Så tænk på mangelen på faciliteter og på, at DW ikke kan læse noget andet grafik-format end IFF-bitmaps.

Dommen er faldet: Det får ikke lov at tage plads op på min hard-disk længere.

Fakta:

"Design Works 1.0"
New Horizons Software inc.
206 Wild Basin Road,
Suite 109
Austin Texas 78746



"Design Works" arbejder angiveligt med 4.096 farver internt. Og man kan importere IFF-filer. Her har vi et HAM-billede fra skribentens besøg i Arizona-enen.



Effektfuldt - men antallet af farver er desværre reduceret til 32 ved turen gennem "Design Works"...

AMIGA

AMIGA COMPUTERE:

A500	2999.00
A500 PLUS	3695.00
A500 COMBI	4395.00
A600	3995.00
A600 HD (20 MB)	4995.00
A2000 UDEN MONITOR	5995.00
A2000 MED MONITOR	8495.00
CDTV	5495.00
A3000 25MHz UDEN MONITOR:	
MED 50MB HD	16250.00
MED 100MB HD	18625.00

A500 PLUS PAKKER:

"CARTOON CLASSICS"

* AMIGA 500 PLUS	
* TV-MODULATOR	
* DELUXE PAINT III	
* LEMMINGS	
* THE SIMPSONS	
* CAPTAIN PLANET	4495.00

"PERSONAL COMPUTER"

* AMIGA 500 PLUS	
* INTERWORD V 1.5,	
* MINI INTERBASE,	
* MINI INTERSPREAD,	
* OUT-RUN EUROPE	
* INT. SOCCER	4495.00

"AMIGA VIDEOTITLER"

* AMIGA 500 PLUS	
* SCALA 500 VIDEOTITLER	
* GENLOCK	6995.00

A500/A500+ TILBEHØR:

LØST CDTV-DREV	3995.00
EPROMMERÆNDER	1595.00
EPROMKORT 1 MB	695.00
DMA-PORT EXPANDER	585.00
RELÆ-KORT	995.00
AKTION REPLAY MKIII	999.00
STØVLÅG BLØDPLAST	98.00
STØVLÅG HÅRDPAST	150.00
A2000 TILBEHØR:	
INTERN GENLOCK	495.00
AKTION REPLAY MK III	999.00

CDTV TILBEHØR:

CDTV KEYBOARD	695.00
CDTV MOUSE	495.00
CDTV TRACKBALL	1075.00

DATABASER:

SUPERBASE PERSONAL	495.00
INTERBASE	695.00

DISKETTEDREV:

EXTERNE DREV:

COMMODORE 3.5"	1095.00
STØJSVAGT 3.5"	
* GENNEMFØRT BUS	
* AFBRYDER	699.00
INTERNE DREV TIL:	
A500/A500+/A2000	695.00
A3000	1495.00



TILBEHØR:

TRACK DISPLAY	295.00
BOOT SELECTOR	
DF0: DF1: DF2:	135.00

DISKETTER 10 STK.:

ESSELTE 3.5" DS/DD	99.00
NO NAME 3.5" DS/DD	46.00
100 NO NAME 3.5" DS/DD	399.00

DISKETTE TILBEHØR:

DISKBOX 3.5" 80 STK.	89.00
DISKBOX 3.5" 100 STK.	79.00
DISKBOX 3.5" 150 STK.	149.00
DISKBOX 3.5" 200 STK.	249.00



HARDDISKE:

A500/A500 PLUS:

COMMODORE A590	
* 20 MB HD	
* PLADS TIL 2 MB RAM	3495.00
SUPRA-DRIVE 500 XP	
* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* 52 MB HD	
* 1 MB RAM	
* PLADS TIL 8 MB RAM	4695.00
SUPRA-DRIVE 500 XP	

HARDDISKE: (fortsat)

* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* 105 MB HD	
* 2 MB RAM	
* PLADS TIL 8 MB RAM	7495.00
SUPRA HARD DISK KIT	
* SCSI-CONTROLLER	
* PLADS TIL 8 MB RAM	
* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* INCL. SOFTWARE	2095.00
DATAFLYER HD KIT	
* AT-CONTROLLER	
* INCL. SOFTWARE	1395.00
ICD INTERNT HD KIT	
* AT-CONTROLLER	
* INCL. SOFTWARE	1195.00
A2000:	
52 MB QUANTUM	3495.00
44 MB SYQUEST DRIVE TIL	
UDSKIFTELIGE DISKS	3495.00
LØSE UDEN C CONTROLLER:	
52 MB 3.5" QUANTUM	2225.00
120 MB 3.5" QUANTUM	3775.00
44 MB SYQUEST DISK	849.00
LØSE SCSI-CONTROLLER	
INCL. SOFTWARE	1295.00

IC KREDSE "CHIPS":

5719 (GARY)	194.25
8362 (DENISE)	368.75
8364 (PAULA)	470.00
8371 (AGNUS)	377.25
8372A (AGNUS)	377.25
8372B (AGNUS)	575.00
8373 (DENISE)	405.25
8520	125.00
68000	294.50
KICKSTART V. 1.2	256.25
KICKSTART V. 1.3	256.25
KICKSTART & WORKBENCH	
2.XX + MANUALER	995.00
KICKSTART OMSKIFTER	295.00
MULTISTART II SPECIEL	
KICKSTART OMSKIFTER	550.00

JOYSTIKS:

APACHE 1	125.00
BAT HANDLE	295.00
BOSS	149.00

GRAVIS MOUSESTICK

* ANALOG	
* PROGRAMMERBAR	550.00
INFRARED JOYSTICK	
* 1 SENDER	
* 2 JOYSTICK	495.00

MAVERICK AUTOFIRE	225.00
MEGA STAR AUTO FIRE	325.00
MULTI COLOUR	199.00
REDBALL	295.00
SURE SHOT STANDART	199.00
SUPER 3-WAY	345.00
THE ARCADE	249.00
ZIP STICK	225.00
ZIP STICK AUTOFIRE	275.00
PHYTHON 1 AUTO FIRE	174.00

JOYSTIK TILBEHØR:

MULTI PLAYER KABEL	199.00
--------------------	--------

MONITORER:

TIL A500/A500+/A2000:	
COMMODORE 1084 STEREO:	

EXCL. KABEL	2299.00
INCL. KABEL	2399.00

TIL A3000:

COMMODORE 1960	4995.00
----------------	---------

MONITOR-TILBEHØR:

TV-MODULATOR	295.00
MONITOR-KABEL	225.00

MUS & TRACKBALLS:

MEGA MOUSE 280 DPI	295.00
ALFA DATAMUS 280 DPI	
* HOLDER OG MÅTTE	395.00
OPTISK MUS 300 DPI	595.00
INFRARØD MUS	795.00
TRACKBALL TKB-MT-A695.00	
MUSE-TILBEHØR:	
AUTOMOUSE. OMSKIFTER	
MELLEM JOYSTIK/MUS	229.00
MUSEMÅTTE RØD/BLØD	78.00

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

til bundpriser

MUSIK:

PERFECT S. SAMPLER	795.00
DATL. SAMPLER INCL.	
DATL. JAMMER	1495.00
DATL. MIDI	
INCL. KABLER	695.00
INTERSOUND	695.00
AUDIOMASTER III	745.00
A10 STEREO SPEAKERS	385.00

star
ComputerPrinteren

PRINTERE:

ALLE PRINTERE LEVERES
MED KABEL

9-NALS:

STAR LC 20	1895.00
MPS 1230	1695.00

9-NALS FARVE:

STAR LC 200 C	2695.00
MPS 1550 C	2695.00

24-NALS:

STAR LC 24-20	3250.00
STAR LC 24-200	3395.00

24-NALS FARVE:

STAR LC 24-200 C	3995.00
------------------	---------

INKJET:

MPS 1270	1995.00
----------	---------

BUBBLEJET:

BJ 10 ex	2995.00
BJ 10 ARKFØDER	850.00

LASERPRINTER:

STAR LS8II	
* 8 SIDER PR. MIN.	
* 1 MB RAM	8535.00
STAR LS04	
* 4 SIDER PR. MIN.	
* 1 MB RAM	8745.00

PRINTER-TILBEHØR:

STANDART KABEL	195.00
A1000 KABEL	199.00
EDB-RINGBIND	6.99
10 EDB-RINGBIND	49.95

AUTOMATISKE OMSKIFTERBOXE:

TIL 2 PRINTERE	595.00
TIL 4 PRINTERE	885.00

MANUELLE OMSKIFTERBOXE:

Printere: (fortsat)

TIL 2 PRINTERE	225.00
TIL 4 PRINTERE	295.00

STAR MATRIX PRINTERE LEVERES MED DANK MANUAL OG 2 ÅRS GARANTI



PROGRAMMERINGSSPROG

AMIGA COMAL	485.00
AMOS, THE CREATOR	695.00
AMOS, THE COMPILER	399.00
AMOS, 3D	449.00
AMOS, EASY	479.00
LATTICE C V. 5.5	1875.00
MODULA 2 M2 SPRINT	1995.00

RAM UDVIDELSER:

MEGACHIP 500/2000	
* MULIGØR 2MB CHIPMEM	
MED FAT AGNUS 8372B	
* LEVERES U. 8372B	1995.00

A500 INTERNT MED BATTERI-

BACKUP & UR:	
512KB	299.00

2MB-KORT

* INCL. GARY-ADAPTOR	
UDEN RAM	599.00
MED RAM	1399.00

ADD RAM 540 4MB-KORT

UDEN RAM	1495.00
----------	---------

A500 PLUS INTERNT:

1 MB CHIPMEM	749.00
A500/A500 PLUS EXTERN:	

SUPRA RAM 500 RX

* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* 1MB RAM	
* PLADS TIL 8 MB	1295.00

A1000 INTERNT:

1.5MB-KORT UDEN RAM	2395.00
A2000 INTERNT:	

8MB-KORT MED 2MB	1599.00
------------------	---------

REGNEARK/BUDGET:

INTERSPREAD	695.00
MAXIPLAN PLUS	1365.00
Z BUDGET	299.00
BS BUDGET	375.00
HAICALC	395.00

SOFTWARE UTILITIES:

QUARTERBACK V. 5.0	595.00
QUARTERBACK TOOLS	695.00
AMIGA TIPS&LOTTO	495.00
DISKMASTER II	525.00
OPUS DIREKTORY	449.00
CROSS-DOS	265.00

TEKSTBEHANDLING:

INTERWORD	695.00
WORDPERFECT 4.1	1395.00

MODEMER:

MINI MODEM 1200 BAUD	895.00
SUPRA 2400 BAUD	1195.00
SUPRA 2400+ BAUD	1795.00
SUPRA 9600 BAUD	5250.00
DANCOM 2400 BAUD	1895.00
DANCOM 9600 BAUD	4995.00
DANCOM FAX S	1695.00
DANCOM FAX S/R	2595.00

ALLE MODEMER LEVERES MED

KABEL OG MODEM PROGRAM

VIDEO/GRAFIK:

SHARP JX 100 m.	
SCANLAP	4995.00
HANDSCANNER	
* TOUCH-UP SOFTWARE	
* 256 GRÅTØNER	1699.00
VIDEON 3.0	2995.00
DIGI VIEW 4.0	1895.00
DELUXE PAINT 4	999.00
PHOTON PAINT 2	695.00
MAGINE	2795.00
DIGI PAINT 3	895.00
RENDALE GENLOCK	2995.00

Autoriseret
Commodore
værksted



Tonsvis
af spil
på lager

Seriøst
software

Originale
Commodore
reservedele

Postordre-
salg

AMIGA

HER

AMIGA

AMIGA

Priserne er gældende fra den 25/6 til den 27/8 1992. Der tages forbehold for trykfejl.

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

<input type="checkbox"/>	Herved bestilles:		
	Vare:	Antal:	Pris:
1:			
2:			
3:			
4:			

(+ forsendelse)

Navn	:	
Adresse	:	
Postnr./by	:	
Evt. tlf.	:	

Kuponen sendes til: BETAFON • Istedgade 79 • 1650 København V.

Find din bolig med Amigaen

MultiVision er et helt nyt Amigasystem til ejendomsmæglere over hele landet, der gør din søgen efter drømmeboligen meget lettere.

Af Christian Martensen



Per Gerner har brugt 7 år på at udvikle sit ejendoms-system, der består af en Amiga 2000 m. harddisk, monitor, digitizer og nu også printer. Foto: Per Rasmussen



Hjemme på kontoret arbejder Per Gerner intenst på hele tiden at gøre sit Amiga-Multi Vision bedre. I den nye version er der også indlagt rigtig tale.

Find din drømmebolig med Amigaen. Og så er det ikke engang løgn. Nu er det muligt at søge efter mulige bolig-erhverv via det Amigabaserede system, Multi Vision.

Det unikke er selvfølgelig, at det er en Amiga, der står bag. Og den gør det godt. Indtil nu har de ejendomsfirmaer, der har haft Amiga-systemet på prøve, kun ros til overs for systemet.

Det skyldes ikke mindst op-havsmandens, Per Gerner, gennemarbejdede koncept, der gør Multi Vision så markant attraktivt for den del af erhvervslivet.

Hvad går det ud på?

Selve systemet fungerer ganske enkelt, ved hjælp af tre trykknapper, der sættes udenpå firmaets rude ud til gaden. De er forbundet til Amigaen, der står indenfor i butikken i en stor kasse (man kan ikke se selve Amigaen). Her kan man kigge på skærmen, og se en menu, hvorfra man kan gøre sine valg, mht. søgekrav osv. Her kan bl.a. søges på ejendoms-type, størrelse, beliggenhed, pris m.m. Er der over 14 mulige emner indenfor den valgte kategori, skal man indtaste yderligere information, for at indkredse sine ønsker så meget som muligt.

Har man fundet netop den bolig, man altid har ønsket sig, kan man taste sit telefonnummer ind, hvorefter ejendomsfirmaet ringer tilbage med yderligere oplysninger. Hos nogle firmaer kan man sågar få printet en salgsoptilling ud med det samme. Den mulighed er nemlig også indbygget i Multi Vision.

Selve systemet består af en Amiga 2000 med monitor og harddisk, samt en ny engelsk super-digitizer.

Billigt system

Lignende systemer findes allerede på PC og Macintosh-computer - her er forskellen blot prisen.

Multi Vision koster kr. 25.000 og det er med det hele, inkl. computer og styresoftware. Meget billigere kan det ikke gøres.

Per Gerner, manden bag Multi Vision mener da også, at han har fat i den rigtige ende: "Multi Vision er så brugervenligt, at selv folk med den mest utrolige dataskræk kan bruge systemet". Programmet er også gennemarbejdet, 5 år har det taget fra idé til færdigt produkt. Og nu ligger det her. Men det har ikke været uden sved og tårer.

"Jeg solgte en pre-version, for et par år siden, men det viste sig hurtigt, at den både var for simpel og primitiv," fortæller Per Gerner.

Men dette er ikke Per Gerners første kontakt med denne branche. Per, der er 29 år og udlært elektriker, har hele tiden haft med video at gøre, dels som videofreelancer, dels som ansat hos Danmarks Radio. Han oprettede endelig et firma, hvor han lavede de nu så kendte videofilm til ejendomsrådgivere. Men markedet var trængt. Per søgte efter nye muligheder, og pludselig lå løsningen foran ham - Amiga!

Omkostningerne

Hurtigt købte Gerner en Amiga hos Ingeniørfirmaet Finn Jacobsen og begyndte nu at udvikle det, der 5 år senere skulle gå hen og blive Multi Vision. Det var en 100% målrettet indsats - Per vidste godt hvor dette skulle ende. "Men der er langt fra idé til det praktiske!" fortæller Per og fortsætter, "Udover udviklingsomkostningerne på ca. en lille million, er der også fare for omkostninger i privatlivet." Per Gerner er gift, har to børn, bor i hus og kører rundt i bil, så ansvaret for familien har ligget tungt på hans skuldre, men som han selv siger det, "Hvis man ikke har familien med på råd, går det ikke."

Det går heller ikke, hvis man ikke har banken med som solidt rygstød, men den lokale Unibank så hurtigt mulighederne i Per Gerners Amiga-system, og var med lige fra starten.

Begrænsninger var der ellers nok af. Per Gerner havde begivet sig ind på et område, hvor ingen havde været før - han var nærmest alene i verden, for den viden han havde brug, var sjældent til at opspore. Så det var om selv at bruge hjernen, og så ellers finde de rigtige folk - det var det altafgørende.

Reelt betyder det, at Per Gerner i dag sidder inde med en unik viden på interaktive brugersystemer på Amigaen. Faktisk er den viden så unik, at selv engelske Mac (!)-forhandlere har forhørt sig hos Per Gerner angående Multi Vision.

En succes allerede

Multi Vision er opstillet på prøve hos DanBolig i Vordingborg, hvor det har været en stor succes. Marianne Nielsen, salgsmedarbejder hos DanBolig: "Det er et godt system, helt sikkert. Vi har haft mange positive henvendelser på Multi Vision, der er et godt supplement til vores normale salgsmateriale."

DanBilog var først lidt bange for, at systemet ville skræmme folk med dataskræk væk istedet. Men brugerinterfacet er lavet så professionelt, at folk end ikke tænker på, at der står en computer bag. De skal bare trykke på tre knapper og kigge på skærmen.



Multi Vision står bl.a. hos DanBolig i Vordingborg og Home i Nykøbing Falster, hvor interesserede kan stå udenfor butikken 24 timer i døgnet, trykke på tre knapper, og finde sin ønskebolig.

At folk tager beslutningen om et huskøb på grund af Multi Vision er allerede bevist: "Vi har haft folk, der har kontaktet os ang. et hus, som de så på Multi Vision en aften," fortæller Marianne Niel-

sen. Systemet kører 24 timer i døgnet, så der er ikke noget med lukketid-bestemmelser her. Så reelt har DanBolig mulighed for at hjælpe sine potentielle købere hele døgnet rundt. Det kan vist

12:00 100% T-Mobile

John Ole Hansen
Tlf. 54 86 11 99

H200: TWIVELTENNIS

Indtast til nr. 12 eller 11 til dig

Forrige Side

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Send

Er man interesseret i en eller flere ejendomme, kan man indtaste sit telefonnummer, hvorefter man bliver ringet op af ejendomsmægleren.

FEST IN START FEST WEG

John Ole Hansen Tlf. 54 86 11 99

Valfrid Hjemdahl type Villa

~~~~~Valfrid Hjemdahl~~~~~

|              |            |         |
|--------------|------------|---------|
| Fanning Skov | Grøns      | Næstved |
| Bangsbo      | Høvel      | Næstved |
| Østbo        | Herreløvel | Næstved |
| Ege          | Tidestov   | Næstved |
| Næstved      | Næstved    | Næstved |
| Gedde        | Næstved    | Næstved |
| Andersen     | Næstved    | Næstved |

Hurtigt og enkelt kan man finde sin ønskebolig, ved at trykke sig gennem menuerne, og således indsnævre søgeområdet.

Velkommen til vores bolig arkiv

Find din drømmebolig her og nu !

Sådan gør du !

Tryk på  **start**

Tryk så på  **U** eller 

Tryk på  **start** igen.



Opstartbilledet til Multi Vision på Amigoen. Her kan du gøre dine valg, og det er gjort så simpelt som muligt, så alle kan være med.

|                                                                  |                     |                                                                  |  |
|------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------|--|
| <b>ADRESSE:</b><br>Sub: Høstve Stranden 11<br>4000, Hvalbjørn F. |                     | <b>John Ole Hansen</b> <b>Hansens</b><br><b>Tlf. 54 86 11 99</b> |  |
| <b>SALGSOPSTILLING</b>                                           |                     |                                                                  |  |
| Ejendoms type: Villa                                             |                     |                                                                  |  |
| Beliggenhed: Hvalbjørn F.                                        |                     |                                                                  |  |
| Beliggenhed: 230                                                 | Grundareal: 1182    | Andet areal: 00                                                  |  |
| Salgspis: 995.000                                                | Udbetalings: 21.299 | Mdl. brutto: 5.503                                               |  |
| Mdl. netto: 3.792                                                | Skattebet.: 0       | Antal værelser: 6                                                |  |

Her er et typisk eksempel på en salgsopstilling som den tager sig ud i Multi Vision.



◀ kaldes service. Også Home har vist interesse for systemet, og det er endda gået så vidt, at én Home-forhandler, John Ole Hansen i Nykøbing Falster allerede har købt Multi Vision. Og det på trods af, at Home selv har et specialudviklet system, HomeVision. J. O. Hansen kan godt lide systemet, "Det kan mine kunder også," udtaler Ole Hansen, og fortsætter, "Jeg har ikke så megen plads i butikken, så Multi Vision er ideel". J. O. Hansen har allerede solgt mindst en ejendom på systemet, og han regner med at investeringen er hjemme på kun 2 år. Udover faste udskrifter fra Multi Vision, bruger John Ole Hansen også andre muligheder for at checke om systemet er populært hos folk. Han fortæller: "Hver aften, efter lukketid åbner jeg brevsprækken, og kan så høre hvad folk siger om systemet!" En noget uortodoks fremgangsmåde må man sige, men således kan han lynhurtigt opfange folks interesse i systemet. Og den er stor.

## Nyt til systemet

Per Gerner har allerede nu modtaget positive reaktioner fra forskellige danske ejendomsmægler-grupper, bl.a. Reaigruppen og Home, og hvis det går som det skal, betyder det højst sandsynligt en kæmpe ordre på Multi Vision. Og så taler vi om ejendomsforhandlere over hele Danmark.

Og her har Commodore Danmark støttet Gerner, og været med ved forhandlingerne. Com-

modore mener selv, at Multi Vision er med til at statuere, at Amigaen er velegnet til niche-systemer. Lars Kirstein, salgs- og marketingskoordinator hos Commodore, vil også hjælpe andre, lignende projekter: "Virksomheder som Per Gerners vil vi meget gerne hjælpe i den udstrækning, det er muligt, for at fremme produktet", udtaler Lars Kirstein. En sådan aftale afhænger dog af projektets størrelse og indhold. Så hvis du går og pusler med et færdigt projekt, så overvej om det kunne hjælpe at kontakte Commodore. I det konkrete tilfælde med Per Gerner mener Commodore ikke, at chancen for en kæmpesucces foreligger. "Multi Vision-løsningen eksisterer allerede i PC- og Mac-udgaver. MV kan muligvis gå hen og hvide markeder hjem, i kraft af prisen, der er langt billigere end nuværende systemer. Men hvorvidt det bliver en succes må tiden vise", slutter Lars Kirstein.

## Stopper ikke her

En ting er ihvertfald sikkert: Per Gerner fortsætter med at forbedre sit system, så det hele tiden er optimalt, og har i de nye versioner sågar indlagt lyd, dvs. tale, så det bliver endnu lettere for "almindelige" folk at finde ud af Multi Vision.

Endnu en gang har Amigaen bevist sin alsidighed.

## Fakta:

MultiVision, pris kr. 25.000,-  
VHS-VideoProduktion,  
tlf.: 5534 0405



Marianne Nielsen, salgsmedarbejder hos DanBolig i Vordingborg, har kun gode erfaringer med Multi Vision, og forventer meget af systemet i fremtiden.

# Månedens abonnements-vindere!

**Kr. 5.000,- i vores fantastiske præmie-udtrækning FOR ABONNENTER er fundet! Se også straks, om DU har vundet!**

Casper Nyholm Larsen er blevet kr. 5000,- rigere! Casper er Det Nye COMPUTERS heldige vinder, i den spændende præmie-udtrækning blandt abonnenterne! Casper betalte sit abonnement til tiden, og deltog derfor automatisk i udtrækningen. Husk at det skal du også gøre, for at deltage. HUSK at udtrækningen også er for nye helårs-abonnenter!

## Har haft computer i 5 år

Casper startede, ligesom de fleste af os, med en Commodore 64, som han trofast holdt fast ved i 3 år. Derefter blev valget naturligt nok en Amiga 500, som Casper har udvidet med Commodores originale 512K RAM udvidelse. Udover det har Casper kun to joysticks, men det er også rigeligt, for spilleri er det tiden går mest med, hjemme hos unge Casper, der er 14 år.

Lige i øjeblikket er det mest Robocoplil, det går ud over, men Lotus II har også en plads i starten af diskette-samlingen. Meen, det kan også blive til en stil eller to, og så bliver der skrevet ud på fars printer. Casper har haft abonnement på DNC i knap 2 1/2 år nu, så det er ikke helt ufortjent, at han vinder.

Gameplay er den sektion, som Casper bruger mest tid på at læse, men også nyhedssiderne og show-udstillinger synes Casper er interessante.

## Har valgt Alcotini

Casper Nyholm Larsen har valgt, at gavekortet skal udstedes til Alcotini, for "det er mest praktisk, da jeg bor i Virum", siger Casper. Herfra ryger der et stk. gavekort til brug hos Alcotini, værdi kr. 5000,-.

Herfra ønsker vi Karsten tillykke med pengene, og glæder os til at se hvem der bliver den heldige i næste måned - DIG måske...?

## Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000:  
Casper Nyholm Larsen, Virum
2. præmien, kr. 1000:  
Jack Olesen, Lystrup
3. præmien, kr. 1000:  
Tommy Harbo, Roskilde

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

Jan Steiness, Esbjerg, Lars Nielsen, Holstebro, Peter Enghøj, Bagsværd, Torsten Lorentzen, Albertslund, Morten Pedersen, Gadsbjerg, Dennis Holm Pedersen, Kbh. S, Johan Fisker, Grønland, Dan Webel, Lyngby, Jan Schmæde, Nykøbing Sj., Nikolaj Kloster, Frederikssund, Brian Hansen, Åbenrå, K. Zilmer-Pedersen, Horsens, Mikl Andersen, Mørke, Anders Hansen, Næstved, Heinrich Berg, Ry, Rune J. Vingborg, Egå, Mads Togsverd, Glostrup, G. Singh, Kastrup, Karen Jørgensen, Dianalund, Lelf Møller, Rødovre, Mogens Ryskov, Jenneslev, Ken Axhølt, Allerød, Henrik Albæk Hansen, Horsens, Steffen Poulsen, Stenstrup, John Poulsen, Thisted, John Poulsen, Farum, Jacob Kirkegård, Lem st., Gert Vest, Kerteminde, Leo Bergfoss, Kbh. N., Jan Madsen, Lemvig, Hans A. pedersen, Dragør, Jan Larsen, Hundested, Christian Munk, Gilleleje, Alf S. Jensen, København S., Anne Marszałek, Herlev, Jonnie Gjedved, Kastrup, Brian Rasmussen, Kjellerup, Karl A. Hansen, Humlebæk, Benny K. Nielsen, Tølløse, Brian Thomsen, Horsens, Sebastian Kærgaard, Ålborg SV, Dan Johansen, Millinge, Christian Pedersen, Sabro, Michael Andersen, Højbjerg, F. P. A. Petersen, Søborg, Claus Høj, Avlum, Robert J. Olsen, Kbh. Ø., Henning Simonsen, Albertslund, Poul Andersen, Tommerup, Frank Truelsen, Solrød Strand.

**OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!**

Sidste måneds vinder af førstepræmien kr. 5000,- Torben Skou Nielsen, Randers, valgte at få sit gavekort udstedt til Amiga Warehouse. Husk, at du selv kan vælge, hvilken annoncer i DNC gavekortet skal udstedes til.



# Masser af AMIGA SJOV

**GARANTI:**  
8 dages returret  
30 dages ombytningstid  
Op til 2 års garanti

Til rene **GAK-GAK** priser...



Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler har også det sjoveste udstyr!

## SÆT SJOVE TEKSTER PÅ DIN HJEMMEVIDEO

Med RocGen kan du lave professionelt udsendt hjemmevideoer ved at lægge AMIGA'ens tekst og grafik ovenpå filmen. Til begge typer medfølger "Hometitler"-software, kabler og DK-manual!



**RocGen (RG300)**  
med grafik-fade-knap



**KUN 1598,-**

**RocGen+ (RG310)**  
med fade-knap for både video og grafik, gennemført monitor- og videoport, samt mulighed for tilslutning af RockKey (chromakey-modul):



**KUN 2498,-**

## LAV SJOV MED BILLEDER FRA VIDEO

Med **THE COMPLETE COLOUR SOLUTION** kan du problemfrit overføre flotte farvebilleder direkte fra videoen og ind i f.eks. Deluxe Paint. Du kan også lave **SJOVE** små animerede s/h-film og gemme det hele på diskette eller printe det ud. Leveres komplet med digitizer, RGB-splitter og PhotonPaint-tegneprogram. Alle kabler, software og **STOR** dansk manual medfølger.



**Samlet normalpris kr. 4294,-**

**Rekvirér gratis Informationsmateriale!**

**Hele pakken  
GAK-GAK-pris**

**1998,-**

Lav sjov lyd på din AMIGA med flot resultat!

## SMARTSOUND STEREO SAMPLER



- gør det muligt at overføre lyd fra stereoanlægget direkte ind i din AMIGA, hvor du kan lave helt om på den med de mange effekter. Samplefrekvens op til 100 KHz. Intersound i demoversion medfølger.

**SAMLET PRIS**

**kr. 398,-**

## MEGAMIX MASTER STEREO SAMPLER

Super Stereo Sampler med gennemført port til printer. Lækker software med alverdens faciliteter er inkluderet i prisen, der kun er

**kr. 598,-**

## ZY-FI STEREOSYSTEM



2 flotte højtalere med kraftig indbygget forstærker, giver perfekt lyd på din AMIGA. Alle kabler samt DK-strømforsyning m.flg. Hele sæt, kun kr. 498,-. Ved samtidigt køb af sample

**GAK-GAK pris kun 398,-**

**SNYD & SJOV med**

**TEGNE-SJOV**

**SCAN SJOVE BILLEDER**

## ACTION REPLAY Mk 3 ver. 3.17+

Giver 100-vis af nye muligheder!! Evt. liv i spil, 50 nye kommandoer, slow-motion og stor maskinkodemonitor. BURST-NIBBLER og FREEZE-knap til kopiering af ALT. Masser af andre funktioner - Ring og bestil den gratis brochure! Med dansk manual



**For A500 kr. 998,-  
For A2000 kr. 1198,-**

Med Genius Tegnebræt får du præcisionsstyring af alle tegneprogrammer. Tegne frihånd eller oven på en tegning. Lækker tegnen på tykkelse med en almindelig blyant. Erstatte helt musen. Oplosning 1000 DPI



**GAK-GAK-pris kun kr. 1998,-**

Med ZYDEC hånd-scanner kan du let og enkelt overføre tegninger, tekster m.m. til dine tegneprogrammer, DTP, databaser o.s.v. Scanne- ren føres blot hen over billedet og VUPTIL! - så er det på skærmen. Incl. software



**GAK-GAK-pris kr. 1698,-**

**PRINT DET SJOVE UD!**

## STAR LC200 FARVEPRINTER PAKKETILBUD



Alletiders farveprinter. Laver utroligt flotte farveudskrifter af både grafik og tekst fra Amiga. Komplet pakke med farvebånd, 250 ark papir, kabel og driverdisk. **GAK-GAK-pris for hele pakken.**

**kr. 2698,-**  
(2 års garanti)

## STAR SJ48 SUPER INKJET PRINTER

Skriver som en laserprinter. 360 DPI. Med 64 blækdyser. Svarer til Canon BJ10ex. Incl. tonerpatron, driver, papir og kabel.



**GAK-GAK-pris kr. 2998,-** (2 års garanti)

**SE SJOV I FARVER**

Den originale Commodore 1084S-monitor med stereolyd og perfekt billede. Kabel kr. 100,-



**GAK-GAK-pris kr. 2298,-**

SELVFGELIG HAR VI OGSÅ ALT DET SÆVDANLIGE UDSYR I ANERKENDTE MÆRKER TIL SJOVE GAK-GAK-PRISER, F. EKS.: 2 MB RAM-udv. til A500 Incl. Gary- og C adaptor kr. 1498,- • 512 kb RAM m/ur kr. 298,- • ZYDEC mærkevarer drev kr. 898,- • NONAME drev kr. 698,- • Interne drev kr. 698,- • 1 MB ram til A500+ kr. 798,- • AMIGA 600 3998,- • AMIGA 600/HD30 kr. 4998,- • MPS1270 INKJET-printer kr. 1498,- • 25 forskellige joystick fra kr. 98,- • Masser af spil • Og meget mere!

\*\*\*\*\* RING IDAG OG BESTIL DET GRATIS '92-KATALOG \*\*\*\*\*

Alle priser i denne annonce er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer samt evt. udsolgte varer.

**BUTIK**



**City-Data Shop ApS**  
Peder Hvittfeldts  
Stræde 4  
1173 København K  
Tlf. 33 33 07 27  
Mellem Rundtånn og Røelle Væghus

**ÅBNINGSTIDER:**  
Man.-tors.:  
10.30 - 17.30  
Fredag:  
10.30 - 19.00  
Lørdag:  
10.00 - 13.00

**POST-  
ORDRE**

**42 28 87 00**

**BMP-DATA**

Industrivej 19, 3320 Skævinge  
Postordretelefon er åben  
man.-fre. kl. 9.00-18.30

Ring og bestil  
eller send din  
bestilling pr. brev.  
Vi sender til dig  
OMGÅENDE!  
Porto for for-  
sendelse kr. 25,-  
uanset vægt  
Efterkravsgebyr



# HOLM FOTO A/S

City 3 • 4200 Slagelse • 53 52 88 20

# euro ACTIV

GARANTI-FORSIKRING

## COMMODORE \* AMSTRAD \* SPECTRUM Hjælp vi drukner i spil

**[1] Kan du lide eventyr-spil?**  
Har du været gennem alle de eventyr-spil, du har? Kan du lide lange nætter foran computeren - Så har Commodore lavet nogle af de bedste, som her udbydes til spot-priser:

KUN PÅ DISC,  
ZORK II  
ZORK III  
DEADLINE  
SUSPENDED  
FØR 298,-  
NU KUN

**148,-**

**[2] RAMUDVIDELSE TIL  
COMMODORE 128**  
FØR: 1195,-

NU KUN: **495,-**

**[3] Af den norske forfatter  
Bernt Malde på nynorsk  
(næsten danske) "Det bedste data-  
kursus på din 64'er"**

NU  
KUN:

**148,-**

**[4] KÆMPE AMSTRAD TILBUD**

Tag 10 stk assorteret  
Amstrad-spil på bånd

FØR KUN:

eller enkeltvis  
for kun 100 pr. stk.

**699,-**

Ring og køb en  
lagerliste 15,-

**[5] PÅ DISKETTE**

10 stk  
eller 150 kr. pr. stk.

**899,-**

Ring og køb en lagerliste 15,-



**[6] RING ELLER SKRIV**

- Efter vores lagerliste på Commodore C 16 - Plus 4 - Commodore C 64 - Amiga - Amstrad - Spectrum - MSX

Prisen er KUN

**15,-**

**[7] AMIGA-COMAL**

Dansk Programmeringssprog

FØR: 1295,-

NU:

**699,-**

**COMMODORE 128**

FØR 735

KUN FÅ TILBAGE

**395,-**

**[8] Disc Bonus Pack**

- Kan lave: Back up, Maskinkode, Screen dump, Grafik, lydeffekter, lav dine egne spil, lær om Bit og Bytes og meget, meget mere.

KUN DISC  
Før 398,-

**228,-**

**[12] Commodores originale  
matematikmodul: på bånd.**  
Dette program er et unikt matematikprog. med 2. - og 3.-grads ligninger. Dansk vej.

FØR 248,-

NU KUN:

**48,-**

**[13] Programmeringssproget  
alle kan bruge "LOGO" - det  
originale Commodore pro-  
grammerings-sprog, der let  
giver dig mulighed for at lave  
dine egne programmer.**

Dansk manual medfølger, på disk.

FØR 448,-

NU KUN:

**225,-**

**[14] Assembler Tour Disc**

Version, fordelt på 2 disketter.

FØR 198,-

NU KUN:

**98,-**

**[15] Disc Bonus Pack**

- Kan lave: Back up, Maskinkode, Screen dump, Grafik, lydeffekter, lav dine egne spil, lær om Bit og Bytes og meget, meget mere.

KUN DISC  
Før 398,-

**228,-**

**[16] Commodore Macro  
Assembler Development  
System**

KUN DISC  
Før 285

**165,-**

Danmarks  
billigste  
priser!

**[17] Pilot er sproget!**

- Hvor du med en dansk vej. er i stand til at skabe musik, bevægelige figurer samt at definere dine egne karakterer, så som Æ, Ø, Å og mange andre uundværlige ting.

KUN DISC  
Før 698

**238,-**

**[18] Spil BBC Mastermind på  
bånd, originalt Commodore  
spil til**

NU: **68,-**

**[19] Commodore's Program-  
mers Utilities på disc 12 programmer  
som bare er "der-ud-af".**

FØR 398,-

**128,-**

**[20] Commodore's originale  
Superbase program med udfør-  
lig dansk manual, til Amiga**

FØR 1395,-

**495,-**

**JA! Send mig straks følgende tilbud:**

|                                        |                                                     |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____ | Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____              |
| Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____ | Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____              |
| Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____ | Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____              |
| Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____ | Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____              |
| Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____ | Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____              |
| Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____ | <input type="checkbox"/> Ønskes sendt pr. efterkrav |
| Nr. <input type="checkbox"/> kr. _____ | Kr. _____ vedlagt i check                           |

Forsendelsesgebyr kr. 25,-

Efterkrav + kr. 25,-

NAVN: \_\_\_\_\_

ADR.: \_\_\_\_\_

Postnr.: \_\_\_\_\_ By: \_\_\_\_\_

TELF.: \_\_\_\_\_

**[9] Verdens bedste udvidelse til  
din Commodore 64**

10 x turbo, autofire på joystick, mini tekstbehandling, reset knap, kopiering, skæmbilleder næsten som på AMIGA og meget mere...

1 års garanti

**595,-**

**[10] Boland PC programmer:  
Alt hvad vi har på lager giver  
vi 50% rabat på!**  
Ring og hør nærmere

**[11] Quiz-master**

(på bånd), er et helt formidabelt quiz-program, hvor du med en simpel brugeranvisning kan lave de mest avancerede quiz'er - Igen et originalt Commodore-program.

FØR 248,-  
NU KUN:

**98,-**

**[21] Brainpower-programmer:**

5 flottegmeget professionelle programmer, Normalp. på disc 895,- Normalp. på bånd 635,-  
Sælges p.g.a. engelsk manual til  
MEGET BILLIGE PENGE

Numbers at work, an introduction to business and everyday numeracy.  
Project Planner, take control of time on any task.  
Decision Maker, real problem solving with Your micro.

Forecaster, a simple, yet versatile approach to prediction.

PR. STK. disk 198,-  
PR. STK. bånd 148,-

**[22] Commodore C64 inkl. "Skærmtrølden  
Hugo" og joystick. Hele sættet klar til  
brug.**

PRIS KUN:

**1.695,-**

Tilbudene gælder lige så længe lager haves.  
Forbehold for trykfejl og evt. udsolgte varer.



# Vejledning i bedre programmer

**For første gang i Amigaens historie har Commodore udgivet en bog med retningslinier for programmernes udseende.**

Af Lars Jørgen Helbo

Amiga Technical Reference Manual" er betegnelsen for Commodores egen beskrivelse af Amigaens intime dele. I den nyeste udgave består værket af 5 store bind, og her finder man alle oplysninger om libraries, devices, IFF-formatet osv. Vil man vide, hvordan Amigaen kan programmeres, så finder man svaret her.

Den nye udgave er imidlertid blevet udvidet med et bind med titlen "User Interface Style Guide". Heri fortæller Commodore som noget helt nyt, hvordan et Amiga-program BØR fungere.

Det er selvfølgelig frivilligt, om man som programmør vil følge disse retningslinier. Bogen udtrykker imidlertid Commodores officielle holdning, og derfor bør enhver programmør i det mindste kende den. Men hvordan er så et godt program efter Commodores mening?

## Multitasking

Amigaen er en multitaskingcomputer. Det udmærker den i forhold til alle andre PC'er. Det er derfor ikke mærkeligt, at Commodore lægger stor vægt på, at programmerne er multitasking-egnede.

Ifølge vejledningen skal et program helst køre i et vindue på Workbench. Er det ikke muligt, f.eks. fordi programmet kræver en særlig opløsning, kan man vælge en public custom screen. Dvs. en ny screen, som også kan bruges af andre programmer. En screen, som kun kan bruges af et enkelt program bør derimod undgås.

Til multitasking hører også en sparsommeligt brug af ressourcerne. Hvis et program f.eks. bruger hele RAM-lageret, kan intet andet program startes.

Tilsvarende skal programmet frigive alle ressourcer, som ikke bruges lige i øjeblikket, også selv om de skal bruges igen senere. Det kunne jo være, at et andet program fik brug for dem i mellemtiden.

Endelig skal de dokumenterede procedurer bruges. Direkte programmering af interfaces, drev o.l., er måske hurtigere, men strengt forbudt. Derved fratages DOS nemlig muligheden for at administrere ressourcerne og fordele dem mellem flere programmer.

## Tilpasning

Et program skal kunne køre i og tilpasse sig alle mulige omgivelser.

Det betyder selvfølgelig, at programmet skal kunne køre på en A3000 såvel som på en A500; men det omfatter meget andet. Når man vælger farver, skal man f.eks. tænke på, at nogle brugere har en monokrom eller gråtone-monitor. Lyd og tale kan være et udmærket hjælpemiddel; men husk, at nogle brugere ikke kan høre.

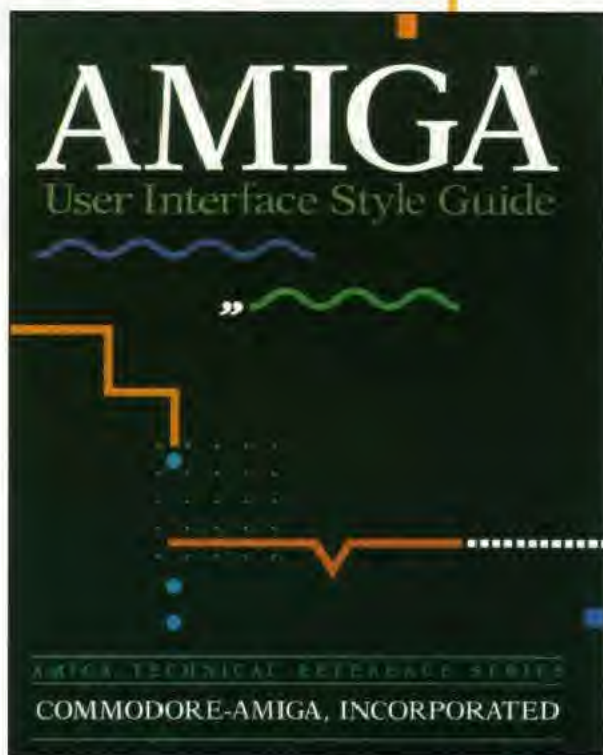
Programmet skal også kunne tilpasse sig forskellige nationaliteter. Man må aldrig bruge en tekst, hvis et symbol kunne vise det samme. Den tekst, som ikke kan undgås, skal samles i en særlig fil, så den nemt kan oversættes. Endelig skal menuer og gadgets være så store, at der er plads til en (måske længere) tekst i et andet sprog.

Tilpasningen omfatter derimod ikke DOS 1.3. Vejledningen bygger helt igennem på DOS 2.0. Flere af de ting der kræves, findes da også først i denne version. Det gælder f.eks. public custom screens, 3D-gadgets og ARexx-interface.

## Genkendelighed

Hvis forskellige programmer ligner hinanden, er det nemmere for brugeren, at arbejde med dem. Det indså Apple for mange år siden, og Commodore følger nu efter.

I sagens natur er reglerne på dette område meget detaljerede. F.eks. skal et program normalt have 5 punkter i hovedmenuen:



Project, Edit, Macros, Settings og User. Første punkt i menuen Project hedder New, og hermed åbnes et nyt projekt (tekst, billede etc.) uden navn. Denne funktion kan også kaldes med kombinationen højre Amiga-taste- N osv. osv.

Som programmør kan man måske føle, at man hermed mister en stor del af sin frihed; men for brugeren ville det være en klar fordel, hvis alle programmer holdt sig til disse regler.

## Brugervalg

Brugeren skal have den størst mulige frihed, og han skal kunne tilpasse programmet til sine personlige behov og ønsker. Den førnævnte User-menu er et eksempel på det. Ideen er, at brugeren skal kunne definere sine egne makro-kommandoer, og indsætte dem i menuen. Et andet eksempel er funktions-tasterne F1-F10, som principielt er reserveret til brugerdefinerede funktioner.

Omvendt skal programmet respektere brugerens valg. Her er

igen et par eksempler. Brugeren skal selv kunne vælge, hvilken screen programmet skal køre på. Hvis programmet lukker Workbench, for at spare RAM, skal brugeren kunne åbne den igen via et særligt menupunkt.

Under DOS 2.0 kan brugeren selv vælge systemfont, workbenchopløsning etc. Disse valg skal respekteres af programmet. Selv hvis det for programmøren virker ulogisk, det kunne jo være, at brugeren havde en særlig grund, som programmøren ikke kender.

## Facit

Som forfatterne selv siger i forordet, så er denne første udgave af bogen sikkert ikke det sidste ord, der er sagt om Amiga-programmer. Men hvis bogen bare kan være starten på en debat om, hvordan vi allesammen får bedre software, så er meget nået.

## Fakta:

"Amiga User Interface Style Guide", Forlaget Addison-Wesley, 349,- kr.



# Desktop-tryksager

DEP-kursus 5

**I de fire første artikler arbejdede vi udelukkende i s/h (inkl. gråtoner), men denne gang tager vi hul på farverne, som hele tiden har været en vigtig del af Prof.Page.**

Af Søren Gudiksen

**F**arver stiller store krav til dit udstyr og dermed til din pengepung. Du skal naturligvis have en farveskærm, men forvent også, at desktopping i farver kræver mere RAM. Måske sætter du også en farvescanner på ønskelisten. Og endelig vil en god farveprinter give dig mulighed for at udskrive tryksager selv, hvis du da ikke går vejen via fotostats til trykkeri, hvor dine tryksager produceres i større mængder. Mulighederne er mange.

#### 4-farve tryk-teknik

Prof. Page er et værktøj, der rækker langt ind i den grafiske branche. Det ses bl.a. på den indbyggede 4-farve separation, der kan udskille dine dokumenter i de 4 grundfarver (gul, magenta, cyan og sort), som anvendes af alle trykkerier.

Ud fra disse 4 trykfarver, kan alle andre farver dannes. Det sker ved at trykke forskellige procentdele af hver grundfarve oveni hinanden. Eksempelvis får man en varm rød, når man trykker 100% gul og 100% magenta, mens 100% cyan og 70% magenta giver en Commodore-blå. Procent-delene laves ved hjælp af raster-punkter (tæt prikket mønster). Prikkernes størrelse og dækning svarer til procentdelen. Hvis du med en kraftig lugt kigger nærmere på de reklame-tryksager, der jævnligt dumper ind af brevsprækker, kan du se disse raster-punkter.

En tryksag, som de fleste Amiga-ejere kender, nemlig "Dansk Amiga Katalog" fra Commodore, er netop lavet i Prof. Page på denne måde. Forside og bagside er tryk med 4-farve teknik.

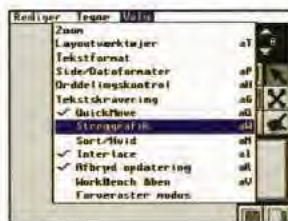
## En farvebrochure bliver til...

Du skal nu med Prof. Page udarbejde en brochure-forside i farver. I denne lektion kan du således tage dine første skridt udi farvedesktopping.

Inden du for alvor går i gang, skal du sikre dig, at 'Valg'-menuen ikke står på 'Streggrafik' og 'Sort/Hvid'. Systemet arbejder hurtigere i sort/hvid med streggrafik, men lige nu skal vi have farverne med.

Først oprettes en blank A5-side ved hjælp af [Ctrl] + [n] (Side/Opret/fraStandard). Med A + 2 zoom'es der ind til 100%, der er lettest at arbejde med.

Se hierunder



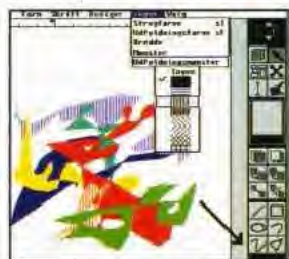
## Slip kreativiteten løs

Nu skal du kreere en baggrunds-illustration til brochure-forsiden, som vi senere lægger tekst hen over. Vælg nu symbolet til frihåndstegning nederst i menu-bjælken, som findes i højre side af skærmen.

Midt på A5-siden tegner du noget tilfældig "frihånds-kunst" der sandsynligvis bare bliver til en strejstegning i sort, når du slipper musen. Bevæg musen langsomt, for Prof.Page er ikke et hurtigt "tegne-program". Er du ikke tilfreds med din kreation, kan du straks slette det aktive felt med [Shift+Del] (Felt/Slet aktiv) og

tryk [Retur] som 'Ja'. Siden skal pyntes med en masse tegninger og forskellige farver. Du skifter udfyldningsfarve med [Shift]+[f] (Tegne/Udfyldningsfarve) og stregharve med [Shift]+[i] (Tegne/Stregfarve).

Stregbredde og -mønster vælges via 'Tegne'-menuen, ligesom udfyldningsmønsteret. **Se figur**



I farvepaletten finder du kun 6 standardfarver at vælge iblandt. Det er trykfarverne gul, magenta og cyan samt skærmfarverne rød, grøn og blå. Derudover har du sort, hvid og en række gråtoner.

Vil du have acceptable resultater på selv den mindste matrixprinter, bør du holde dig til disse "rene" farver. Men du kan også blande dine farver via klik på 'Palette' feltet, der medfører, at du får: **Se herunder:**



For at få lov til at justere, skal du først indtaste navnet på din nye farve, f.eks. "lyslilla". Så kan du mikse farven ved indtastning af procentdelene i Y (yellow), M (magenta), C (cyan) og K (keycolor = sort), eller ved at flytte på R

# DANS AMIGA & CD V

- Sol
- Tilt
- Bø
- Kul
- Ser
- Imp
- CDTV tilbehør
- CDTV programmer

Submitting India: 414  
 4000 4000 4000  
 4000 4000 4000  
 4000 4000 4000

- 92

(rød), G (grøn) og B (blå) skyderne i venstre side.

Prof. Page vil vise dig den skærmfarve, der ligger tættest på. Men vær opmærksom på, at skærmens farver er umulige at basere noget farvevalg på. Prøv bare monitorens justeringsknapper og bemærk, hvor forskelligt en bestemt farve kan tage sig ud. Klikker du på 'defineret', læses Y-M-C-K blandingen fast, og du kan efterjustere din skærmfarve med R-G-B skyderne. Vælger du 'straf-fage', vil farven betragtes som en special-farve (spotfarve) udenfor det normale 4-farve system. Ved en eventuel PostScript fotosats udkørsel får du således en ekstra fil til netop denne trykfarve.

UCR/GCR-systemet vil vi ikke komme nærmere ind på her; det er ret godt beskrevet i den danske brugervejledning.

## Pantone farver

I Palette-menuen har du mulighed for at klikke på 'Pantone', der giver dig adgang til mere end 700 standardiserede farver. Pantone farve-systemet er meget udbredt i den grafiske branche og kendt af alle trykkerier. Du kan investere i en såkaldt Pantone-vifte, hvor alle farver er prøvetrykt på én eller to papirtyper. Ved at vælge farver på denne måde, sikres at det trykte resultat svarer til dine forventninger. Pantone-farverne er specialfarver, og senere under en eventuel farve separation udskrives de på særskilte film.

Tegn nu videre på din brochure-forside og anvend både Pantone-farver og egne blandinger uden straffage.

### Tekst med kulør

Når du bruger andre tegneredskaber eller skriver tekst i Prof.



Page, har du stadig de samme muligheder med farver.

Lav et nyt felt, der fylder A5-siden, på nær den yderste cm langs kanten. Vælg tekst-redskabet, tast A + [-] (Skrift/ Justering/Centeret) og skriv så følgende tekst i feltet:

**Amiga Desktop**  
...født og opvokset i farver

**Drømmer du også i farver?**  
...så læs her!

'Amiga Desktop' markeres med tekst-redskabet, og du vælger en passende stor skrifttype og størrelse, samt fed skrift med [F6]. Resten markeres nu, og du vælger en mindre størrelse indenfor samme skrifttype.

Tekstens farve kan ændres via A + [c] (Skrift/Farve). Enkelte ord eller bogstaver kan markeres og farvelægges individuelt via A + [c]. (Se figur.)



## Skyggevirkning

Når din tekst står som den skal, vælger du igen pil-redskabet, og taster [Alt]+[k] (Felt/Dublér aktiv). Dermed fås to ens tekst-felter. Det nye (øverste lag) flyttes ud på opslagsstavlen, hvor de nederste tre linier af teksten slettes v.h.a. tekst-redskabet.

I det gamle tekst-felt markeres de to første linier og farven ændres til 'grå 33%'.

Pil-redskabet vælges igen, og teksten fra opslagsstavlen flyttes ind over, hvor den placeres lidt forskudt. Således kan du selv styre skyggenes retning, dybde og farve.

## Farver på tryk

På skærmen er farver jo meget taknemmelige og mangfoldige. At få perfekte resultater på papir kræver enten en ret kostbar color-PostScript printer eller en masse træning med andre printer-typer.

Der findes desværre ikke nogen skudsikker opskrift på perfekte matrix- og inkjet-udskrifter. Disse printere er ret forskellige og kombinationerne af farvebånd, blækpatroner og papirtyper er utallige. Men som nævnt tidligere, klarer de sig bedst med rene farver. Dette gælder især de billigste 9-nåls matrix-printere, hvor blandingsfarver ser meget "grovkornede" ud.

Udenfor Prof.Page vælges printer-driveren i WorkBench programmet 'Prefs/Printer'.

Udskrift til matrix- eller inkjet-

printer sker via A + [m] (Projekt/ Udskriv/Matrix). Se herunder.



En farveudskrift tager 2 - 4 gange længere tid end en sort, fordi printeren kører hen over samme linie flere gange med forskellige farvebånd/blækdysere.

## Undgå "mudder"

Visse printere kører to eller tre gange, let forskudt, hen over hver linie pr. farve, hvis du vælger højeste opløsning (tæthed). Hermed opnås kunstigt en højere opløsning end printeren egentlig kan præstere. Det giver nødvendigvis ikke flottere farveudskrifter, men derimod et overmættet mudret farvebillede. Og dertil skal du være opmærksom på, at farvebåndet hurtigt svines til. Værst går det ud over den gule farve, der hurtigt bliver snavet gråbrun.

Alle matrix-printere har tendens til at lave vandrette striber, mens inkjet printere med blækpatron, giver et mere ensartet udskrift. Til gengæld er hastigheden og opløsningen ofte lavere. Men hvis du står for at skulle investere i en ny printer, og vil arbejde en del med farve-dokumentation, bør du kigge nærmere på en god inkjet-printer.

## Farve-PostScript

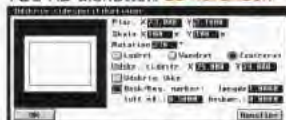
Har du pengepungen i orden bør du forelske dig i en color-PostScript printer. De klarer som regel 16,7 mill. farver med en opløsning på 300 DPI (punkter pr. tomme), og er således anvendelige til prøvetryk af fler-farvede tryksager før trykkeriet lgangsættes.

En color-PostScript printer er faktisk et lille A4 eller A3 format 4-farve trykkeri, der arbejder med de 4 sædvanlige grundfarver: gul, magenta, cyan og sort. Et

udskrift fra color-PostScript kan også bruges som original-side for farve-kopiering. En hurtig måde til fremstilling af små oplag.

Farve-PostScript sker via A + [p] (Projekt/Udskriv/PostScript):

Har du ikke nogen sponsor til en color-PostScript printer, kan udskrifter ske på et udskrivningsbureau ved indsendelse af diskette. Hvis bureauet kun modtager PC-disketter, klarer du den ved at installere "CrossDOS" på Amiga'en. Så kan du "printe" dine color-PS-filer direkte ned på 720 KB disketter. Se herunder.



## 4-farve separation

Skal din kulørte tryksag produceres i høj kvalitet og store mængder, sker det på et trykkeri. Forbindelsen fra din skærm til det færdige tryk er mulig.

Først skal du lave en 4-farve separation til PS-filer på diskette. Disse overføres via en såkaldt RIP (Raster Image Processor) til en laser fotosætter, der faktisk er en slags stor laser printer, som skriver med en enorm opløsning (f.eks. 2400 DPI) på filmruller. Filmen danner grundlag for fremstilling af trykpladerne... og så ruller trykkeriet.

Mange trykkerier kan i dag tage imod dine PostScript disketter, men de fleste dog kun i PC-format. Du har selv det fulde ansvar for opsætningen og farvevalg, idet det er næsten umuligt at lave ændringer i PostScript-filer. Det er ikke helt billigt at få film kørt ud, ca. kr. 125,- pr. A4-side, dvs. kr. 500,- for et 4-farvesæt.

## Registermærker

I daglig tale kaldet "pasmærker", der er små krydser, som sættes udenfor selve A5-siden for lettere montering. Prof.Page kan selv indlægge disse og de nødvendige

"skæremærker" ud for hjørnerne. Du taster blot [Alt]+[c] efterfulgt af klik på 'Postscript udskriftsvalg' og får undermenyen vist i herunder.



Her tændes for 'Besk./Reg. mærker', og du angiver deres længde til 1.0 cm og 0.5 cm luft mellem. 'Beskær.' bruges kun, hvis skæremærkerne skal bortskære noget af A5-siden.

Sidestørrelsen skal være stor nok til at rumme A5-siden incl. mærkerne. Her har vi valgt 25 cm i bredden og 19 cm i højden. Siden placeres vandret (270gr.) fordi det udnytter rullebredden på 25.4 cm bedst.

## Separation til disk

Selve fler-farve separationen startes som en almindelig PostScript udprintning via A + [p] (Projekt/Udskriv/PostScript):

Bemærk, at Pantone-farven "Red 032 CV" kommer med i listen nederst som en femte farve på sin egen film. Tætheden, er her indstillet til 121.92 lpi (linier pr. tomme), hvilket er det samme som 48 rasterlinier pr. cm, fordi  $48 \times 2.54 = 121.92$ .

## Raster og moiré

På avispapir trykker man oftest kun omkring 31 rasterlinier pr. cm, mens 54 og 60 rasterlinier derimod er ret almindeligt til flotte farvebrochurer på glittet papir. En 300 DPI PostScript laserprinter klarer sig bedst op til 30 rasterlinier pr. cm (75 lpi).

Vinklerne på de fire farver er valgt efter normal grafisk tradition. De skal altid være forskellige for at undgå moiré (et bølge-mønster i det færdige tryk eller interferens mellem rasterlinierne).

## Satsbredde

Bemærk også her, at knappen 'Rulle' er tændt, og filmrullebredden er angivet til 25.4 cm (10"). En oplysning vi har fået fra trykkeriet, der netop har denne bredde monteret i laser fotosætteren.

## PostScript filer fylder som bare ...

Udskrivningen sker her til disketten DIO: (720 KB PC-format via CrossDOS). Har du problemer med at have PS-filen på én diskette, kan grundfarverne printes enkeltvis på fem disketter. Dette sker ved at slukke for de andre farver på det lille kvadrat foran farvens navn.

Er der som her mere end fire farver i listen, kan du blade op og ned ved klik på pilene.

## Dtp-kursus:

Lektion 1: Lav din egen indbydelse i Prof.Page  
Lektion 2: Få en god arbejdsgang i Prof.Page samt nye ideer og inspiration til indbydelser m.m.

Lektion 3: Labels og visitkort i stribevis. Opbyg selv A4-ark med 24 selvklæbende labels. Visitkort m. foto klar til udskæring, i ark a' 10 stk.  
Lektion 4: Sæt streg og skema på tryk med PPage. Opbygning af skemaer, hvor tekst, ramme og streg skal passe sammen. Brug af magnetisk net.  
Lektion 5: Få hurtig succes med ClipArt og flotte fonte. Bimap- eller vektorgrafik, outline fonte. Præsentation af fontsæt og ClipArt disketter.

Lektion 7: Lagkager, søjler og vektor-diagrammer i Prof.Page

Lektion 8: Desktop katalog-produktion på Amiga.

Lektion 9: Lav skilte og bilstreamers med Prof.Page.

Lektion 10: Manualer med Amiga- og PC-skærbilleder.

Du kan bestille tidligere numre af Det Nye Computer i vor abonnementsafdeling på telefon 33-912833 mellem kl. 11:00 og 16:15.





## Fusion-Family

Fusion Family er en serie af avancerede og kraftige kort til A2000 og A3000, der er baserede på 68040 teknologi, 32/64bit RAM og Fusion-Bus systemet.

## Fusion-68040

56/66MHz, 20Mips

Fusion-Forty 68040 kort til A2000 og A3000 giver den største udvidelse og de bedste udvidelses muligheder. Med den indbyggede FPU, store cache RAM (16 x 68030) og interne clock på 56 MHz, er Fusion-Forty op til 10 gange hurtigere end et 50MHz 68030 kort.

- \* Op til 32MB RAM på kortet (billig at udvide).
- \* Fusion-Forty optager kun CoProcessor slottet i A2000.
- \* Normal 68000 mode kan vælges med omskifter.
- \* Genlock kompatibel med Asynchronous design.
- \* Med Kickstart 2.0 og Workbench 2.0.

Se test af 68040 kort i Amiga Computing, maj og juni 1992: Topkarakterer til Fusion-40. Hurtigere end GVP 040 G-Force.

### A2000 Fusion-Forty 28/56MHz med

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| 4 MByte 32bit RAM.....  | 16.995,- |
| 16 MByte 32bit RAM..... | 22.495,- |
| 32 MByte 32bit RAM..... | 28.495,- |

Nyt: Alle kort er nu revision 2.0. Nyt endnu bedre software. Fusion kan nu bootes under 1.3 ROM til 2.0 i 32bit RAM.

### Fusion CHIP RAM accelerator

Til Amiga 2000 Fusion-Forty. Giver 2MB 32bit CHIP RAM, der er langt hurtigere end A3000 CHIP RAM.

Få oplysninger om Fusion Compressor, 24bit grafik kort m.m.

| Data tabel      | CPU   | RAM | Max Fast RAM | 68000 Mode | Zorro slot | 5.25" Slot Index* | Hastigheds |
|-----------------|-------|-----|--------------|------------|------------|-------------------|------------|
| A3000           | 68030 | 2   | 16           | Nej        | 3          | Nej               | 100        |
| A3000 + G-Force | 68040 | 4   | 8+16         | Nej        | 3          | Nej               | 370        |
| A2000 + Fusion  | 68040 | 5   | 32           | Ja         | 5          | Ja                | 400        |

\* Malt med Imagine 2.0, 68030 version.

## Golem Turbo II

- \* 68030 CPU \* 68882 FPU
- \* 0-24MB 32bit RAM
- \* 32 bit SCSI controller
- \* Til A500 og A2000

De helt nye Golem Turbo II kort leveres komplet med 68030 processor, 68882 FPU CoProcessor, 32bit SCSI controller og har plads til hele 24MB 32 bit RAM.

Kortet fås i 16, 25, 33, 40 og 50MHz udgaver. Selv 16MHz kortet kan senere udvides til 50MHz CPU og FPU.

Med BurstMode RAM og 64bit RAM interface er Golem Turbo II langt hurtigere end mange andre 68030 kort.

Den integrerede ægte 32bit SCSI controller kan overføre 7MB/sek. og kan tilsluttes op til 7 SCSI harddiske.

Tilsluttes ekspansions port på A500/A500+ eller sættes i CoProcessor slottet på A2000.

Golem Turbo II og harddisk kan uden videre flyttes fra A500 til A2000. En stor fordel, hvis man skifter fra A500 til A2000.

Få tilsendt yderligere information og test resultater.

### A2000 Golem Turbo II med 68030, 68882, 32bit SCSI og 2MB 32bit RAM:

|         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 16 MHz  | 25 MHz  | 50 MHz   |
| 6.395,- | 7.495,- | 13.495,- |

Tillægspriis for A500/A500+ version..... 495,-

Tillægspriis for 2MB ekstra 32bit RAM..... 1.185,-

## Accelerator kort

Få tilsendt information om Fusion 68040, Golem 68030, GVP-G Force, A500, Progressive Peripherals 68040, VXL og andre 68030 og 68040 kort til A500, A2000 og A3000.

## 24 bit grafik og animation

Vi har mange grafik kort til Amiga, bl.a. Rambrandt, DCTV og Colorburst. Vi har også professionelle genlock, RGB splitters, Video digitizere m.m. Ring for information.

Vi har RAM kredse, ECS chips, komponenter og mange andre produkter til Amiga. Mangler du et bestemt produkt, så ring.

Har du defekt hardware (computer, harddisk, monitor m.v.), så tal med vore teknikere om reparation.

## Golem A500 Harddiske

Golem Combi kontrollere til A500 er komplette udvidelses systemer, der kan bruges til harddisk, 8MB RAM og Kickstart 2.0.

Alt er indbygget i et kabinet i A500 form, der sættes på ekspansionsporten i siden af computeren.

Med den gennemførte bus kan andet hardware benyttes på ekspansionsporten og op til 6 andre SCSI enheder kan tilsluttes den indbyggede SCSI port (SyQuest, CD-ROM m.m.).

Med det interne RAM kort i kontrollere, kan computeren udvides med 2, 4, 6 eller 8MB FAST RAM (man skal ikke udskifte RAM for at udvide som på visse andre kontrollere).

Spørg efter mulighed for opgrader til Golem Turbo II.

### A500 / A500 Plus Golem Combi Controller:

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| 52MB Quantum LPS.....    | 4.495,- |
| 105MB Quantum LPS.....   | 5.995,- |
| 120MB Quantum Gemini.... | 6.495,- |

Kan også købes kun med RAM og så udvides senere.

## Video backup... 1.085,-

Til VHS video. Mellem Amiga Seriel port/ Mono Video output og Video Scart stik. Overfører ca. 1MB pr. minut.

Med software, der gør det let, at gemme og hente komplet harddisk, directories, filer m.m. Leveres med et VHS 240 bånd med ca. 160MB af de bedste PD programmer.

## STAR LS-04 Laserprinter

med PostScript og 2MB RAM..... 11.995,-

Postscript gør det muligt, at bruge alle typer CG fonte i alle størrelser og med lynhurtig overførsel af data.

Den perfekte printer til Amiga og bl.a. Pro. Page.

## 3,5" HiDe Disk Drev... 1.165,-

HiDe drevet kan have 1,54MB på HD disketter og er langt hurtigere end et normalt drev. Full kompatibel med Amiga DOS og almindelige 800KB disketter. Kan med omskifter afbrydes eller benyttes som normalt drev. Med Gennemførsel bus.

## Computere

|                    |         |
|--------------------|---------|
| AMIGA 500.....     | 2.995,- |
| AMIGA 500 Plus.... | 3.695,- |
| AMIGA 500 Plus II. | 4.195,- |

Som 500 Plus, desuden original

Kickstart og omskifter, så alle programmer kan bruges.

AMIGA 2000..... 5.995,-

Stort kabinet med løst tastatur.

1MB CHIP RAM, Kickstart 2.0 og Super Denice.

AMIGA 2000..... 8.495,-

Med 1084 farve stereo monitor.

CD-ROM drev..... 3.995,-

Commodores nye CD-ROM til Amiga 500 og A500 Plus.

CDTV..... 5.495,-

CDTV tilbehør:

A2000 Keyboard..... 695,-

Trådløs Keyboard..... 695,-

Genlock intern..... 1.395,-

MUS..... 495,-

Track Ball..... 995,-

Ring efter katalog over CD titler.

## Monitører

|                        |         |
|------------------------|---------|
| CBM 1084s m. kabel.... | 2.395,- |
| TYM 14-3 MediaScan.... | 2.995,- |

Høj kvalitets SVGA monitor, 1024 punkt opløsning. Perfekt til Amiga med DeInterlace Card.

TYM 14-4 MultiSync.... 4.185,-

## Flicker Fixer

Med en flicker fixer og en VGA eller Multisync monitor kan man undgå interlace flimmer.

Deinterlace Card..... 2.195,-

Til A2000 med fuld overscan.

## Genlock

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| CBM A2301 Intern..... | 495,- |
|-----------------------|-------|

Til A2000 video slot intern.

CBM A2301 Ekstern..... 985,-

Til alle Amiga modeller og eksterne composi 24bit kort.

Vi har også professionelle genlocks. Ring for oplysninger.

## Harddiske

### A500 GVP

GVP's A500 SCSI kontrollere med strømforstyring, Quantum harddisk og plads til 8MB RAM.

52MB Quantum..... 4.495,-

120MB Quantum..... 6.495,-

Spørg efter GVP A500 med 68030 og 32bit RAM.

### A2000 ICD SCSI II

ICD kontrollere er meget hurtige og udnytter Rigid Disk Block. ICD kan læse harddiske fra næsten alle kontrollere, bl.a. GVP og Commodore.

52MB Quantum..... 3.495,-

120MB Quantum..... 4.995,-

### A2000 Golem SCSI II

På de nye Golem hardcard er der ud over plads til harddisk og 8MB RAM også plads til ekstra kickstart ROM (1/3/2/0).

52MB Quantum..... 3.995,-

120MB Quantum..... 5.495,-

### Harddiske uden controller

52MB Quantum..... 2.595,-

120MB Quantum..... 3.695,-

676MB Imprimis..... 14.995,-

Imprimis er markedets hurtigste og mest solide harddiske.

## SyQuest

Harddisk til udskiftelige plader. Næsten samme hastighed som Quantum. Hver plade kan write protectes. Udskiftning af plader foregår som på et disk drev.

44MB SyQuest drev.... 3.395,-

44MB SyQuest plade.... 795,-

88MB SyQuest drev.... 4.595,-

88MB SyQuest plade.... 1.145,-

## AT Tastatur

AT-Tastatur Interface..... 425,-

Til A500, A1000 og A2000.

## Disk Drev

3,5" Drev, m. bus & aft..... 695,-

3,5" Trilogry TEAC..... 795,-

Ægte TEAC drev, -bedste drev til Amiga. Amiga farvet, lydløs, kun 30 mm. høj, med støvklap, gennemført bus og afbryder.

3,5" A2000 intern drev.... 695,-

Amiga farvet og med støvklap.

3,5" A500 intern drev.... 695,-

3,5" Drev m.Trackdis.... 1.095,-

3,5" Dobbelt drev..... 1.395,-

5,25" Disk drev..... 945,-

Tillægspriis for rensesæt. 39,-

## Disketter

3,5" DSD x 100..... 395,-

3,5" DSD FUJI x 100..... 595,-

## RAM Kort

A3000 0-32MB RAM kort

112MB RAM til CBM 68030

Ring for oplysninger

A500 512KB m. ur & aft.... 295,-

A500+ 2MB Chip RAM..... 745,-

A500 2MB RAM m. ur.... 1.495,-

Supra 500RX m. 2MB.... 1.875,-

Extern RAM box til monterig i siden af A500 eller A500 Plus.

A2000 2-8MB kort med:

2 MByte..... 1.595,-

8 MByte..... 3.995,-

2MB CHIP RAM kort:

Til alle modeller af Amiga. Fra kr. 1775,-. Ring for information.

Alle priser er incl. 25% moms.

## Scannere

Sharp JX300..... 14.995,-

Sharp JX320..... 15.995,-

Helt ny A4 scanner, der afhæver den kendte JX300 scanner. 24bit scanning i 300 og 600DPI.

Professionel scanner til annoncer, blad produktion, Video/TV m.m.

Epson GT-6000..... Ring.

Sharp JX100..... 4.895,-

Farve scanner med 200DPI i 18bit, -meget flot kvalitet.

Golden Image 400DPI. 2.295,-

Ring for yderligere information om scannere til Amiga.

## Printere

CBM MPS 1270..... 1.995,-

StarJet SJ-48..... 2.995,-

360x360 dpi link Jet printer.

Star LC 20 9-nal..... 1.820,-

Star LC 200 Farve..... 2.645,-

Star LC 24-200X..... 3.075,-

Star LC 24-200 Farve..... 3.895,-

Alle Star printere med dansk manual, kabel og papir.

Spørg efter laserprintere, 24bit farveprintere m.v.

## PC Emulatorer

ATonce, 8MHz..... 1.475,-

ATonce Plus, 16MHz.... 2.565,-

A2000 ATonce adapter. 695,-

VLab..... 2.695,-

Kan i RealTime tage 24bit billeder fra video i højeste kvalitet. Med PIP.

## Tegnebræt

DigiSmooth 12"x12".... 3.480,-

Professionel kvalitet til A500 og A2000. Med luv-mus og hardware autokonfiguration. Software med bl.a. scalefunktion, 1000 DPI.

Fik topkarakterer i det tyske Amiga Magazine: "sehr gut"

## Software

Vi kan levere alt software til Amiga. Ring og få information om nyt software og de seneste priser.

Amiga Vision..... 1.295,-

AMOS The Creator..... 695,-

AMOS 3D..... 445,-

AMOS Compiler..... 395,-

Broadcast Titer II..... 1.950,-

Deluxe Paint IV..... 895,-

Imagine II..... 2.250,-

Lattice C 5.10..... 1.875,-

Professional Page 3.0. 2.195,-

Professional Draw 3.0.... Ring

Scala..... 3.995,-

Sculpt/Animate 4D Jun... 795,-

Sculpt/Animate 4D Pro 2.995,-

Showmaker..... 2.395,-

Video Director..... 1.495,-

Art Department Pro. II. 1.495,-

## Musik

Få rå og information om Amiga musik, MIDI, SMPTE og Leks. den nye tyske professionelle 16bit sampler m. DSP.

## Bøger

Vi har alle de nyeste manualer fra bl.a. Addison Wesley og Abacus. Spørg efter indhold og priser.

**Scanteam**  
Software & Hardware

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark

Tlf. 86 18 16 00

Fax 86 18 16 01

Giro 7 51 47 27

Åben 10.00-18.30

Priser incl. moms.



eller  
forny

# Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



**N**år du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMPUTers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- \* 1. præmie kr. 5.000,-
- \* 2. præmie kr. 1.000,-
- \* 3. præmie kr. 1.000,-
- \* Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMPUTers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

\* **TEGN** helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

\***FORNY** dit helårsabonnement **TIL TIDEN**, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)  
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.  
Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)  
Betal dit helårs-abonnement **TIL TIDEN** (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du **IKKE** i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMPUTers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!  
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMPUTER".

## KUPON til nye abonnenter

Det Nye  
**COM**puter

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:  
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

☐ **JÅ TAK!**

Jeg vil gerne være ny abonnent

☐

Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: \_\_\_\_\_

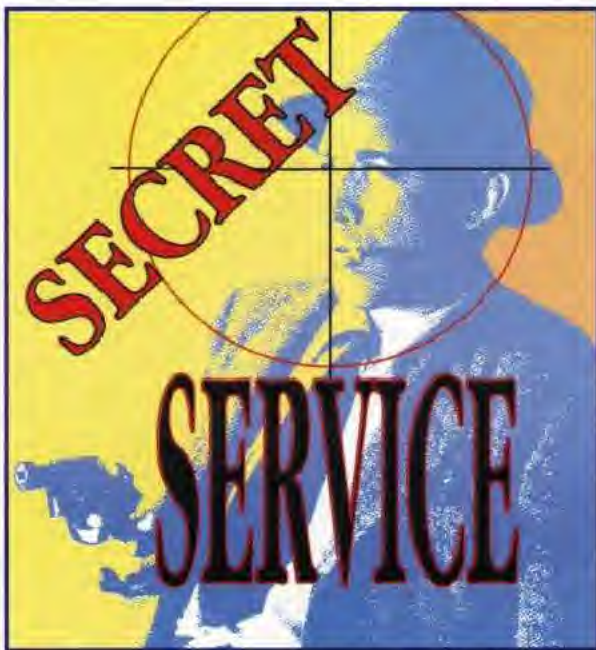
Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Abonnementsnummer: \_\_\_\_\_

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.





## Din guide gennem dine favoritspil CRUISE FOR A CORPSE

Vi fortsætter løsningen fra sidst. Klokken er 13:20 og noget spændende skal til at ske...

Spørg alt omkring Rebecca og Rose. Gå til Daphnes kahyt. Spørg hende om alt. (13:30)

Gå til baren, snak med Suzanne. Spørg om Tom, Rebecca, Rose og Daphne. Gå til spisesalen og snak med Father Fabiani. Spørg om Rebecca, Rose og Daphne (13:40)

Gå til Niklos' kontor og spørg butleren om pokerspil (13:50)

Gå til øverste dæk og undersøg kufferten ved siden af stolen (14:00)

Spørg Rose om våben-artikler (14:10)

Gå til Tom's kahyt og åben skabet. Undersøg the sheets. Du finder et brev. (14:20)

Gå væk fra skabet og læs brevet. Gå til det øverste dæk og kast det højre redningsbælte (14:50)

Vent et øjeblik (15:00)

Gå til Suzannes kahyt (15:10)

Åben musikboksen (ved siden af skabet) og undersøg den, vær opmærksom. Brug den lille nøgle (mens dukken drejer rundt. Stop den (klik på den med venstre museknap) Du hører et klik, og så skal du dreje nøglen igen. En skuffe vil åbne sig, tag brevet op af skuffen (15:30)

Læs papiret og gå til baren (nyd skærmen) (15:40)

Tag posen (purse) ved siden af døren (15:50)

Gå til Daphnes kahyt og spørg om Agnes' testamente (16:00)

Spørg om Suzannes undersøgelse/mistanke (investigations, suspicions)- Gå ned af skærmen, gå ind i den åbne kahyt og hør på hendes historie. Gå ned af skærmen, gå ind i den åbne kahyt, gå ud, gå til hoveddækket, agter styrbord/bagbord. Gå ned af skærmen og du vil få en tredje historie (du skal selvfølgelig gå ind i den åbne kahyt). Gå op af skærmen og følg den sidste finger. Du skal høre alle fire historier. (16:10)

Gå til opholdsstuen (Rear hall), kontakt Dick og spørg ham om alt (16:20)

Gå til Raoul's kahyt og tag den seddel (note), der ligger under dine fødder. (16:30)

Gå til butlerens kahyt og se på skærmen (16:40)

Gå til gangen (lige ved siden af køkkenet), gå ind i køkkenet. Tag dåseåbneren fra møblet. Åben lemmen (The Hatch)

Øg hvad sker der dernede? Vent og se til næste nummer...

## ELITE

Fra allestedsnærværende Martin Blemsted, Aabenraa er her et par tips til missionerne i denne klassiker.

Når du får din første misison, skal du forfølge det stjålne rumskib, til du møder det mellem to planeter. Derefter aflyrer du din energibombe

## POPULOUS II

Vi fortsætter med koderne.

300-MEASAB 305-SUHOAK 310-IILDAT 315-LYNAD 320-DONEAG 325-AKIIAC 330-UMTUAF 335-LELEAB 340-NGUNAK 345-TIAT 350-GHOMAD 355-HOAAAT 360-ATJIAC 365-UPUXAF 370-ERSIAB 375-MNTTAK 380-INPE 385-AAUPAD 390-OAMAT 395-EMOAC 400-QUABAG 405-ITSOAB 410-UXLYAK 415-SOPI 420-ADCCAD 425-UXETAT 430-FEUGAC 435-TTALAB 440-PIWOAB 445-LLAACAI 450-LODO 455-AGLLAD 460-UBTIAT 465-ETMMAC 470-MMERAG 475-IMUHAB 480-LPEMAF 485-OWOP 490-ALAKAK 495-UHMOAT 500-EGGHAC 505-NEISAG 510-JIMNAB 515-ACEGAF 520-OPQU 525-HEHEAK 530-TUUXAT 535-SIAFAD 540-DLOAG 545-MOTHAB 550-AFINAF 555-UNVE 560-PEITAK 565-CCSUAT 570-ISFEAD 575-THUMAG 580-OMAGAC 585-AMOMAF 590-UGLD 595-NEWIAK 600-VENEAT

605-WIIAD 610-ABTTAG 615-WOLEAC 620-MEUBAF 625-SUATB 630-HOWAK 635-LY 640-DOJIAD 645-AKLYAG 650-UMSIAC 655-LENGAF 660-NGPEAB 665-TIUPAK 670-GHAM 675-HOOAD 680-ATACAT 685-UPSOAC 690-ERDDAF 695-MNPIAB 700-INCCAK

Resten af koderne kommer næste gang.

og tømmer den laser (der på dette tidspunkt burde være en militærlaser) i den to gange. Constrictoren eksploderer og du scorer en fed dusør.

Den næste mission er derimod sværere. Du har fået til opgave at bringe nogle tophemmelige papirer med informationer om the Thargoids til en planet ved navn REREIS, der selvfølgelig ligger i den modsatte ende af galaksen. På trods af sikkerhedstjenestens fomaninger om, at det hele foregår i yderste hemmelighed, er det alligevel sluppet ud, så derfor vil du mellem hver planet møde op til fem Thargoids på en gang! Selv med den bedste laser er overmagten for stor, så istedet skal du planlægge din rute grundigt, så kun planeter med en tech-

level på mindst 6 indgår i den. Så cil du være i stand til at skyde dig ud med din escapepod, samt have mulighed for at købe et nyt på hver planet og helt undgå at møde nogle fjender mellem planeterne. Den eneste ulempe er, at det koster ca. 15000 cr. at gennemføre denne etode, men hvis du ivrigt handler med stoffer og våben og har været en flittig pirat (eller snydt!) skulle pengene ikke være noget problem. Gevinsten opvejer da også udgifterne mange gange.

Tredje mission er let nok. Når og hvis du ankommer til planeten ORZAEDVE i 3. galakse, bliver du drænet for brændstof når du flyver gennem Hyperspace. Derfor skal du ikke flyve direkte til planeten, da en pulsar er ved at



## HEIMDALL

Her et tip fra Dan Albrechtsen, Ålgårde

Hvis du gerne vil have mere guld, besøger man en af butikkerne på øerne. Du vælger en genstand, som en af dine personer kun har 1 eksemplar af, og sælger så derine ganske normalt. Hvis man så fortsætter med at trykke på "SELL"-knappen, skulle guldbestanden stige ganske konstant, samtidig med at du sælger den samme ting flere gange. På den måde bliver der flere og flere af denne genstand på listen i butikken, indtil butikken er fyldt, og når man har penge nok, kan man købe den oprindelige genstand tilbage, hvis man har brug for det. Dette trick kan også bruges til at forøge ting, som du godt kan bruge flere eksemplarer af (f.eks. scrolls eller madrationer)

Undgå at en person har mere end 1 runesword/runeaxe, hvis personen ikke skal beholde dem. Årsagen er, at der bliver lagt 2 point pr. axe/sword til Runelore og en total på 1 point i Dexterity. Hvis man flytter/fjerner 1 runesword/runeaxe fjerner computeren 2 point pr. axe/sword i Runelore, men også 1 point pr. axe/sword i Dexterity. Det medfører ret hurtigt en lavere Dexterity.



## ACTION REPLAY

Flere adresser for dem, der kan lide at "pille" i deres spil. Denne imponerende liste kommer fra Klaus Petersen. Hinnerup, der selv sagt vinder en spilpakke

Hybris Flere liv 08712  
Flere "e" 0478a  
Flere "s" 0478b  
Cabal Flere liv pl.1  
39dda  
Flere liv pl.2 39dfc  
Oswald Flere liv  
261c9  
Flere pakker 261cb  
Speedball 2 Mere tid  
00176  
Great Giana Sis. flere  
liv 08178  
08179  
08198  
Mere bonus 08176  
08177  
Mere tid  
0817a  
0817b  
Leander Flere liv

7d03b  
Space Ace Flere liv  
00127 Super Hang-on  
Mere tid 066e5  
06d36  
Turbo Outrun Mere tid  
328df  
Twintris Flere Credits  
47f13  
Z-Out Flere liv pl.1  
08328  
Flere liv pl.2 083fc  
Beach Volley Points  
pl.1 3063d  
Points pl.2 3063f  
Rainbow Island Flere  
liv pl.1 06d3  
Flere liv pl.2 0e707  
Armour Geddon Flere  
bomber 2b009  
Flere helikoptere  
2b0b5  
Flere Hovercrafts  
2aff3  
Flere teleport 2b411  
Flere Night Sight  
2b30f  
Flere drop tank 2b3bb  
Flere cloak 2b4bd  
Flere missiler 2b20d  
Stunt Car Racer Antal  
sekunder 6fb2e  
Ant. omgange tilbage

1bb20  
Mere turbo 1ca20  
Darkman Flere liv  
0dcb7  
E-Motion Flere liv  
0410d  
Double Dragon III Flere  
coins 00a95  
Nuclear War 10mt  
missiles 135cf  
20mt missiles 135d1  
50mt missiles 135d3  
100mt missiles  
135d5  
10mt warhead 135d7  
20mt warhead 135d9  
50mt warhead 135db  
100mt warhead  
135dd  
Bomber 50mt 135df  
Bomber 100 mt  
135e1  
Defence System 1  
135e3  
Defence System 2  
135e5  
By 1 135b1  
By 2 135b3  
By 3 135b5  
By 4 135b7  
By 5 135b9

## FINAL FIGHT

Takket være Kim Andreassen, Varde, kan du nu uden problemer fuldføre dette Beat-em-up. Når beskeden "Not so fast Mike, turn on your TV" kommer frem på skærmen, giver et tryk på "Help" uendelig energi. Og er du træt af dine fjender, kan du få dem til at forsvinde med et tryk på "+".

## EYE OF THE BEHOLDER

Det vrimler ind med forslag til, hvordan man overvinder Beholderen i dette fantastiske rollespil. Personligt lakkede jeg den ind i en fælde, ved hjælp af "Wand of Silvas", men Morten og Daniel fra Amager synes, at deres metode er smartere:

Når du når Beholderen, skal du lade ham snakke færdig og vælge "attack". Derefter skal du trykke utallige gange på "tilbage"-knappen, hvor du så rykker ud af døren og træder på dækslet, der får døren til at lukke. Heal dine mænd og save spillet. Gå så tilbage til døren og åben døren, og du vil se Beholderen, der tre felter fremme flyver fra venstre hjørne, ud foran døren og tilbage igen. Den kan ikke se dig, fordi der nærmest er et skjold foran den dør, du står bag. Dette skjold må du ikke kaste spells eller våben imod - der ryger lige tilbage i hovedet på dig selv. Derfor skal du bruge følgende angrebstechnik: Stil dig i døren og vent til Beholderen står to felter foran dig. Gå hurtigt frem, angrib een gang med hver af dine to forreste mænd og gå hurtigt tilbage gennem døren. Forsæt indtil den er død...

## TV SPORTS BASKETBALL

Karsten Jørgensen, Middelfart har haft problemer med Martin Brylet's tip, men har en anden metode til, hvordan du kan lave et superhold.



## FORMULA ONE GRAND PRIX

Når du kører "Non-championship Race", skal du på sidste omgang køre ind i pit og blive holdende der, indtil der står "Race Over". Ligeledes hvilken placering du havde, da du kørte i pit, har du nu vundet løbet! Tak til Kim Andreassen, Varde.

- 1) Vælg "League Play" og derefter "New Season" og "Edit Team"
- 2) Vælg dit hold og vælg en tilfældig spiller, og giv ham mindst muligt i shooting, passing, defense, rebounding og quickness. Vent med jumping.
- 3) Gå ned på Save Changes
- 4) Vælg igen "Edit Team" og vælg dit hold. Tryk derefter på '8'. Nu har spilleren 3 point mere i sin totale score. Gentag herefter fra punkt 2, indtil alle spillerne har maksimum (44 point).

## X-MAS LEMMINGS

Fra Bo Knudsen, Tønder kommer koderne til alle (!) banerne:  
Level 2 KJHLDNCCCN  
Level 3 OJNLLBADCS  
Level 4 JNLXCIOECY

Mikkel Dettelsen, Ribe fortæller iøvrigt, at man i Lemmings skal prøve at skrive FQUIGGLY i starten af spillet, så skulle der ske noget sjovt...

## R-TYPE II

Sæt spillet i pause-mode, hold den venstre museknap nede og tryk på F1. Borden bliver grøn og du er usårlig!

## TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.

opsluge rumstationen, hvilket gør, at brændstof ikke kan erhverves. Derimod skal du flyve til solen og fylde tanken med dit Fuelscope før du tager til planeten og evakuerer menneskene på den. Til gengæld bliver du belønnet rigeligt - men husk at sælge al last før du tager ind på planeten. Der er ikke både plads til varer og flygtninge.

## ANOTHER WORLD

Vi bliver færdige med dette stemningsfyldte adventure.

Bane 8: Løb til venstre og op (ved hjælp af maskinen som på bane 2), fortsæt til venstre hvor endnu en vagt skal skydes (mens en anden stikker af), gå så til højre og husk ikke at skyde dørene, da de åbner automatisk. Lav en mur, gå tæt på dørene. De vil åbne og vagten sender små bomber efter dig, men som det tidligere blev sagt er du ret smart, så du træder et par skridt tilbage, dørene lukker, bomberne preller af og ryger tilbage i hovedet på vagten. Gå så til højre, bliv ladet op og fortsæt. Du er nu kommet til loftet af et rum nederunder, hvorder hænger en masse glaslamper. Skyd når vagten er nederunder (du kan se hans spejlbillede i glasset). Gå så tilbage til "swimmingpoolen" og du er kommet til...

Bane 9: Det eneste du skal er at svømme ned i vandet (til bunden og så til venstre). Svøm op i det øverste hul (nr. 2 fra højre) og træk frisk luft. Så svømmer du ned i hullet i gulvet og skyder en gang på ledningen. Nu svømmer du bare tilbage til starten og går så til

højre til...

Bane 10: Lad dig bare falde ned, men i det du lander, vender du dig om og smadrer døren i højre side. Løb så hurtigt du kan (dørene åbner af sig selv) og du kommer til sidste rum. Sæt dig på knæ under lemmen og skyd vildt mod venstre. Når din ven så kommer til syne, laver du en mur og lader dig blive hejst op. Gå ind i tanken og når du så kan, trykker du bare på alle knapperne indtil du finder katapultsædeudløseren. Dermed bliver du skudt frem til...

Bane 11: Det eneste du skal gøre er at skyde alle vagter på vejen og når du er blevet banket sønder og sammen af vagten, der reddede dig, kravler du hen mod stængerne og hiver i stangen lige så snart vagten står under lyset fra loftet. Tryk en gang til og loftet vil åbne sig, kravl så ind i lyset og... DU ER FÆRDIG!

Tak til alle, der har hjulpet.

## TERMINATOR II

Pause spillet. Tryk på F1-F10 og tryk fire for at komme videre til den næste bane. Tryk derefter escape. Tak til Martin Skoudal.

## RICK DANGEROUS I & II

Måske ved du, at man kan skrive Pooky på highscorelisten i det oprindelige spil, for at få lov til at starte fra den bane, man døde på. Men Martin Blemsted, Aabenraa påstår faktisk, at man også kan skrive det i efterfølgeren - og så kan spille spillet i 8-bit mode! Skal vi tro ham?







# TEKNIK BREVKASSE

## Vi har igen fået en stabel breve med tekniske spørgsmål, tips og gode ideer.

Ved Lars Jørgen Helbo

### Crunching

Nu har jeg skrevet til COMpuTer 6-7 gange uden at få noget svar, så nu prøver jeg jeres tekniske brevkasse. The problem: Jeg tager et program, f.eks. CanDo (2 disks). Det kører alt for langsomt, når man kun har et drev som jeg.

Ergo vil jeg prøve at cruncher filerne. PowerPacker tænkte jeg, og tog fat. PP kan også cruncher datafiler (billeder etc.); men så skal programmet der bruger dem decrunche dem igen, og det gør CanDo ikke. Resultatet er, at frk. Amiga crasher.

Derfor mit spørgsmål: Findes der en cruncher, der kan afhjælpe problemet. F.eks. ved at lægge en lille decruncher på disken, som går i aktion, når en datafil skal bruges?

Jes Hunsballe  
Strandlunden 5A  
3390 Hundested

Heldigvis får vi så mange spørgsmål, at vi desværre ikke kan besvare dem allesammen med det samme. Men giv endelig ikke op!

Jeg har ikke hørt om et program, som det du beskriver. Jeg tvivler faktisk også på, at det findes. Et program kan nemlig load sine datafiler på flere forskellige måder, og derfor ville decruncher-programmet have

svært ved at finde ud af, hvornår det skulle træde i aktion.

Men måske kan en af vores læsere hjælpe med en løsning. Hvis det er tilfældet, så skriv og lad os høre om det.

### Billeder til Macintosh

Jeg har købt en Golden Image håndscanner (på Amiga Expo '92). Nu vil jeg gerne vide, om jeg kan gemme en scannet tegning på diskette, så min far kan læse den ind på hans Macintosh. Jeg ved, at den kan gemme i "MacPaint"-format; men der er noget med, at Macintosh'en kun vil læse Mac-disketter og Amigaen kun Amiga-disketter. Findes der et PD-program, som kan konvertere en fil fra Amiga til Macintosh?

David Arnholt  
Grønningen 2  
1270 Kbh. K.

Som du rigtigt formoder er disketteformatet det største problem. Der er imidlertid mindst to løsninger: Hvis din far har en nyere Mac, kan den også læse MSDOS-disketter. Det samme kan Amigaen v.h.a. shareware-programmet MSH eller det kommercielle CrossDOS. Dermed skulle problemet være løst.

Er det derimod en ældre Mac, må du bruge en anden løsning. Både Mac og Amiga har en seriell interface efter RS-232C-standarden (også kaldet V24). Forbind de to interfaces med et passende kabel, et såkaldt nulmodem. Start så et terminal-program på hver computer, og send billedfilen fra Amiga til Mac.

Endelige findes Mac-to-Dos,

en lille hardware-anordning du sætter bag på din Amiga, så du kan gemme data på Mac-disketter.

### Kommandoer på RAM:

På baggrund af artiklen om RAD i DNC nr. 3 1992 og min intensive opsporing til en harddisk, har jeg lavet følgende program, som indsættes i startup-sequence:

```
Ask "Installere fast-Shell (y/n):"
If warn
  MakeDir ram:c
  Copy C: RAM:C quiet+Assign C:
  RAM:C
endif
```

Når man booter med Workbench, vil man så blive spurgt om programmet skal installeres. Svarer man med "y", kopieres alle Shell-kommandoer til ramdisken. Derved bliver arbejdet med Shell enormt meget hurtigere, og man sparer en masse disketteskift. Men programmet koster ca. 250 kb RAM, så brug det kun, når det er nødvendigt.

Michael Hansen  
Holmbladsgade 61 1 TH.  
2300 København S.

Det er en glimrende anvendelse af ramdisken. Har man kun et diskdrev, kan arbejdet med Shell blive meget frustrerende.

Ulempen er bare det store RAM-forbrug. På en A500 uden RAM-udvidelse vil det give alvorlige problemer. Derfor er her et alternativt forslag:

```
MakeDir ram:c
Copy C:copy ram:c
Copy C:CD ram:c
Copy C:dir ram:c
Copy C:delete ram:c
Path ram:c add
```

Når man indtaster en kommando i Shell, søges den først i det aktuelle katalog, derefter i de kataloger, som er angivet med kommandoen Path og til sidst i den logiske enhed C:.

Kopieres de mest brugte kommandoer til ramdisken, og indsættes den med Path, vil DOS i de fleste tilfælde finde den ønskede kommando på ramdisken. På den anden side søger DOS automatisk videre på Workbench, hvis det er en meget sjælden kommando som f.eks. Fixfonts, der skal bruges.

### PC-harddisk

Min far har en gammel 20 Mb harddisk til at ligge. Kan man bruge den til Amiga? Jeg regner med, at der skal en eller anden controller til.

Harddisken har et ST-506 interface og kan køre MFM og RLL, hvilken kører Amiga på?

Nu er 20 Mb jo ikke ret meget, men til PC'en findes et program der pakker dataene og dermed fordobler kapaciteten. Findes der også sådan et program til Amiga? Brian Thomsen  
Rugvænget 43  
8700 Horsens

Til Amigaen er det bedst, at bruge en SCSI-harddisk. MFM og RLL harddiske er derimod beregnet til PC'er. På en Amiga kan de umiddelbart kun bruges i forbindelse med en PC-emulator (f.eks. Sidecar).

Forskellige firmaer tilbyder imidlertid PC-harddiske, som er tilpasset Amigaen. Mest kendt er nok A.L.F. Tilpasningerne består af en interface, som anbringes mellem Amiga og harddisk-controller, samt et program, der styrer harddisken. Nogle af tilpasningerne kan også købes uden harddisk.

I takt med faldende priser på SCSI-diske er disse tilpassede PC-harddiske imidlertid ved at forsvinde fra markedet. Derfor må du spørge din forhandler, hvad han (stadig) kan skaffe, og hvad der passer til lige netop din harddisk.

Til komprimering af data, kan jeg anbefale PowerPacker, som du finder på PD-special nr. 17.

### A500+

Jeg har tænkt mig, at købe en A500+ og så sælge min A500. Jeg har et par spørgsmål:

1. Hvad koster A500+?
2. Kan det betale sig at købe en +er?
3. Til min 500 har jeg en 1 MB RAM, kan den bruges på 500+?
4. Virker det nye A570 (A690) CD-drev på 500+?
5. Virker DPaint 3-4 på 500+?

Det var alt, og tak for et godt blad.  
Jacob Stensbaard  
Raskvej 12  
7160 Tørring

1. Se annoncerne her i bladet.
2. Ja, hvis du har brug for den. Nej undskyld; men da jeg ikke ved, hvad du vil bruge din Amiga til, kan jeg umuligt sige om en ombytning kan betale sig. Jeg kan dog sige, at det formentlig vil være billigere, at skifte, fremfor, at bygge den gamle A500 om, så den kan det samme som +eren.
3. Nej; men A500+ har 1 MB indbygget.
4. Ja
5. Ja, selv DPaint II virker.

### Vi mødes i "porten"

Hvis du har spørgsmål til den tekniske brevkasse, så skriv til: Det Nye Computer, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Vigtigt! Husk at mærke kuverten "Disk-Porten".







\* \* Billedet må kun anvendes i dette blad, der leveret med en kopi af på forhånd skrift. Billedet må kun 14 dage fra udgivelse.



**KUNDESERVICE:** Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o.lign. får du på 86 16 11.

**OMBYTNINGSVÆRDI:** Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 11 for godekendelse. Varen uden godekendelses nummer (GN#) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget i original ubeskadiget indpakning samt være returneret inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne på 10% af varens salgspris for ombytning. Sørg for nedlagt pris.

**RETURVÆRDI:** Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres.

Ved returnering tillader vi os at beregne på 10% af varens salgspris for klargøring.

**FORBEHOLD:** Software kan kun returneres/ombyttes, såfremt licensbrevet er ubrudt. Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

**Tilbud gælder fra 280692 til 280892 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.**





# Postordresalg til hele Norden

Tlf. (45) 86 16 61 11 Fax (45) 86 16 61 02

## HARDWARE

|                                             |         |
|---------------------------------------------|---------|
| <b>Amiga 500</b>                            | 1075,00 |
| VL30 25MHz 800k                             | 1075,00 |
| VL30 40MHz 800k                             | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1600k                            | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1600k                            | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3200k                            | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3200k                            | 1075,00 |
| VL30 25MHz 6400k                            | 1075,00 |
| VL30 40MHz 6400k                            | 1075,00 |
| VL30 25MHz 12800k                           | 1075,00 |
| VL30 40MHz 12800k                           | 1075,00 |
| VL30 25MHz 25600k                           | 1075,00 |
| VL30 40MHz 25600k                           | 1075,00 |
| VL30 25MHz 51200k                           | 1075,00 |
| VL30 40MHz 51200k                           | 1075,00 |
| VL30 25MHz 102400k                          | 1075,00 |
| VL30 40MHz 102400k                          | 1075,00 |
| VL30 25MHz 204800k                          | 1075,00 |
| VL30 40MHz 204800k                          | 1075,00 |
| VL30 25MHz 409600k                          | 1075,00 |
| VL30 40MHz 409600k                          | 1075,00 |
| VL30 25MHz 819200k                          | 1075,00 |
| VL30 40MHz 819200k                          | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1638400k                         | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1638400k                         | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3276800k                         | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3276800k                         | 1075,00 |
| VL30 25MHz 6553600k                         | 1075,00 |
| VL30 40MHz 6553600k                         | 1075,00 |
| VL30 25MHz 13107200k                        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 13107200k                        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 26214400k                        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 26214400k                        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 52428800k                        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 52428800k                        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 104857600k                       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 104857600k                       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 209715200k                       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 209715200k                       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 419430400k                       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 419430400k                       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 838860800k                       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 838860800k                       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1677721600k                      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1677721600k                      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3355443200k                      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3355443200k                      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 6710886400k                      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 6710886400k                      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 13421772800k                     | 1075,00 |
| VL30 40MHz 13421772800k                     | 1075,00 |
| VL30 25MHz 26843545600k                     | 1075,00 |
| VL30 40MHz 26843545600k                     | 1075,00 |
| VL30 25MHz 53687091200k                     | 1075,00 |
| VL30 40MHz 53687091200k                     | 1075,00 |
| VL30 25MHz 107374182400k                    | 1075,00 |
| VL30 40MHz 107374182400k                    | 1075,00 |
| VL30 25MHz 214748364800k                    | 1075,00 |
| VL30 40MHz 214748364800k                    | 1075,00 |
| VL30 25MHz 429496729600k                    | 1075,00 |
| VL30 40MHz 429496729600k                    | 1075,00 |
| VL30 25MHz 858993459200k                    | 1075,00 |
| VL30 40MHz 858993459200k                    | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1717986918400k                   | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1717986918400k                   | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3435973836800k                   | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3435973836800k                   | 1075,00 |
| VL30 25MHz 6871947673600k                   | 1075,00 |
| VL30 40MHz 6871947673600k                   | 1075,00 |
| VL30 25MHz 13743895347200k                  | 1075,00 |
| VL30 40MHz 13743895347200k                  | 1075,00 |
| VL30 25MHz 27487790694400k                  | 1075,00 |
| VL30 40MHz 27487790694400k                  | 1075,00 |
| VL30 25MHz 54975581388800k                  | 1075,00 |
| VL30 40MHz 54975581388800k                  | 1075,00 |
| VL30 25MHz 109951162777600k                 | 1075,00 |
| VL30 40MHz 109951162777600k                 | 1075,00 |
| VL30 25MHz 219902325555200k                 | 1075,00 |
| VL30 40MHz 219902325555200k                 | 1075,00 |
| VL30 25MHz 439804651110400k                 | 1075,00 |
| VL30 40MHz 439804651110400k                 | 1075,00 |
| VL30 25MHz 879609302220800k                 | 1075,00 |
| VL30 40MHz 879609302220800k                 | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1759218604441600k                | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1759218604441600k                | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3518437208883200k                | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3518437208883200k                | 1075,00 |
| VL30 25MHz 7036874417766400k                | 1075,00 |
| VL30 40MHz 7036874417766400k                | 1075,00 |
| VL30 25MHz 14073748835532800k               | 1075,00 |
| VL30 40MHz 14073748835532800k               | 1075,00 |
| VL30 25MHz 28147497671065600k               | 1075,00 |
| VL30 40MHz 28147497671065600k               | 1075,00 |
| VL30 25MHz 56294995342131200k               | 1075,00 |
| VL30 40MHz 56294995342131200k               | 1075,00 |
| VL30 25MHz 112589990684262400k              | 1075,00 |
| VL30 40MHz 112589990684262400k              | 1075,00 |
| VL30 25MHz 225179981368524800k              | 1075,00 |
| VL30 40MHz 225179981368524800k              | 1075,00 |
| VL30 25MHz 450359962737049600k              | 1075,00 |
| VL30 40MHz 450359962737049600k              | 1075,00 |
| VL30 25MHz 900719925474099200k              | 1075,00 |
| VL30 40MHz 900719925474099200k              | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1801439850948198400k             | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1801439850948198400k             | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3602879701896396800k             | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3602879701896396800k             | 1075,00 |
| VL30 25MHz 7205759403792793600k             | 1075,00 |
| VL30 40MHz 7205759403792793600k             | 1075,00 |
| VL30 25MHz 14411518807585587200k            | 1075,00 |
| VL30 40MHz 14411518807585587200k            | 1075,00 |
| VL30 25MHz 28823037615171174400k            | 1075,00 |
| VL30 40MHz 28823037615171174400k            | 1075,00 |
| VL30 25MHz 57646075230342348800k            | 1075,00 |
| VL30 40MHz 57646075230342348800k            | 1075,00 |
| VL30 25MHz 115292150460684697600k           | 1075,00 |
| VL30 40MHz 115292150460684697600k           | 1075,00 |
| VL30 25MHz 230584300921369395200k           | 1075,00 |
| VL30 40MHz 230584300921369395200k           | 1075,00 |
| VL30 25MHz 461168601842738790400k           | 1075,00 |
| VL30 40MHz 461168601842738790400k           | 1075,00 |
| VL30 25MHz 922337203685477580800k           | 1075,00 |
| VL30 40MHz 922337203685477580800k           | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1844674407370955161600k          | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1844674407370955161600k          | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3689348814741910323200k          | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3689348814741910323200k          | 1075,00 |
| VL30 25MHz 7378697629483820646400k          | 1075,00 |
| VL30 40MHz 7378697629483820646400k          | 1075,00 |
| VL30 25MHz 14757395259767641292800k         | 1075,00 |
| VL30 40MHz 14757395259767641292800k         | 1075,00 |
| VL30 25MHz 29514790519535282585600k         | 1075,00 |
| VL30 40MHz 29514790519535282585600k         | 1075,00 |
| VL30 25MHz 59029581039070565171200k         | 1075,00 |
| VL30 40MHz 59029581039070565171200k         | 1075,00 |
| VL30 25MHz 118059162078141130342400k        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 118059162078141130342400k        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 236118324156282260684800k        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 236118324156282260684800k        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 472236648312564521369600k        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 472236648312564521369600k        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 944473296625129042739200k        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 944473296625129042739200k        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1888946593250258085478400k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1888946593250258085478400k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3777893186500516170956800k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3777893186500516170956800k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 7555786373001032341913600k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 7555786373001032341913600k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 15111572746002064683827200k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 15111572746002064683827200k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 30223145492004129367654400k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 30223145492004129367654400k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 60446290984008258735308800k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 60446290984008258735308800k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 120892579968016517470617600k     | 1075,00 |
| VL30 40MHz 120892579968016517470617600k     | 1075,00 |
| VL30 25MHz 24178515993603303494123200k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 24178515993603303494123200k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 48357031987206606988246400k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 48357031987206606988246400k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 96714063974413213976492800k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 96714063974413213976492800k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 193428127948826427952985600k     | 1075,00 |
| VL30 40MHz 193428127948826427952985600k     | 1075,00 |
| VL30 25MHz 38685625589765285590595200k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 38685625589765285590595200k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 77371251179530571191190400k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 77371251179530571191190400k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 154742502359061142382380800k     | 1075,00 |
| VL30 40MHz 154742502359061142382380800k     | 1075,00 |
| VL30 25MHz 30948500471812228474470400k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 30948500471812228474470400k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 61897000943624456948940800k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 61897000943624456948940800k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 12379400187244891388988800k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 12379400187244891388988800k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 2475880037448977777777600k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 2475880037448977777777600k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 4951760074977955555555200k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 4951760074977955555555200k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 9903520149955911111110400k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 9903520149955911111110400k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 198070402991182222220800k        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 198070402991182222220800k        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 396140805982364444441600k        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 396140805982364444441600k        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 792281611964728888883200k        | 1075,00 |
| VL30 40MHz 792281611964728888883200k        | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1584563223929577777766400k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1584563223929577777766400k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 3169126447859155555532800k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 3169126447859155555532800k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 63382528957183111111654400k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 63382528957183111111654400k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 12676505791436222222308800k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 12676505791436222222308800k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 25353011582872444444617600k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 25353011582872444444617600k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 50706023165744888889332800k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 50706023165744888889332800k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 10141204633148977777865600k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 10141204633148977777865600k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 20282409266297955555731200k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 20282409266297955555731200k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 40564818532595911111462400k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 40564818532595911111462400k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 8112963706519182222924800k       | 1075,00 |
| VL30 40MHz 8112963706519182222924800k       | 1075,00 |
| VL30 25MHz 16225927013183744444849600k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 16225927013183744444849600k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 32451854026367488889699200k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 32451854026367488889699200k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 64903708052734977779398400k      | 1075,00 |
| VL30 40MHz 64903708052734977779398400k      | 1075,00 |
| VL30 25MHz 129807416105469955587796800k     | 1075,00 |
| VL30 40MHz 129807416105469955587796800k     | 1075,00 |
| VL30 25MHz 2596148322109399111755593600k    | 1075,00 |
| VL30 40MHz 2596148322109399111755593600k    | 1075,00 |
| VL30 25MHz 5192296644218798222311187200k    | 1075,00 |
| VL30 40MHz 5192296644218798222311187200k    | 1075,00 |
| VL30 25MHz 10384593288435976444622354400k   | 1075,00 |
| VL30 40MHz 10384593288435976444622354400k   | 1075,00 |
| VL30 25MHz 20769186576871952889244708800k   | 1075,00 |
| VL30 40MHz 20769186576871952889244708800k   | 1075,00 |
| VL30 25MHz 41538373153743905778489417600k   | 1075,00 |
| VL30 40MHz 41538373153743905778489417600k   | 1075,00 |
| VL30 25MHz 83076746307487811556978835200k   | 1075,00 |
| VL30 40MHz 83076746307487811556978835200k   | 1075,00 |
| VL30 25MHz 166153492614975623113795766400k  | 1075,00 |
| VL30 40MHz 166153492614975623113795766400k  | 1075,00 |
| VL30 25MHz 332306985229951246227591532800k  | 1075,00 |
| VL30 40MHz 332306985229951246227591532800k  | 1075,00 |
| VL30 25MHz 664613970459902492455183065600k  | 1075,00 |
| VL30 40MHz 664613970459902492455183065600k  | 1075,00 |
| VL30 25MHz 1329227940919804944910366131200k | 1075,00 |
| VL30 40MHz 1329227940919804944910366131200k | 1075,00 |
| VL30 25MHz 2658455881839609889820732262400k | 1075,00 |
| VL30 40MHz 2658455881839609889820732262400k | 1075    |







**Tilbud gjelder fra 280692 til 280892 - Forbehold for feil i priser og spesifikasjoner.**



Sådan bruger du software listen: alle professionelle programmer er opdelt efter anvendelses-område, fx. finder du Word Perfect under "Tekstbehandling". Spil-priserne på næste side er baseret på Amiga versioner.



## Amiga 500 plus

Amiga 500+ er afløseren for den gamle A500. Den kan alt den gamle kunne, men er kraftigt forbedret på mange punkter. De nye og hurtigere special-kredse til billede og lyd bevirker, sammen med den nye System 2.0 software, at Amiga 500 er blevet endnu nemmere at arbejde med. A500+ er fra starten forsynet med 1MB grafik hukommelse, der internt kan udvides til 2MB. A500+ er selvfølgelig også kompatibel med de populære GVP harddiske, PC/AT kort og andet tilbehør samt spil. Pris med mus og system-software:

**Kun 3.695,-**

Når du køber din Amiga 500+ ved AW får du mest for dine penge, se selv:

### Kontorpakken

InterBase (ikke miniversion) 495,-  
InterWord (ikke miniversion) 495,-  
InterSpread (ikke miniversion) 495,-  
A500 plus 3695,-  
Spildisk med 5 spil extra bonus

**Normalpris 5180,-**

**Pakkepris 4490,-**

### Gavekort

Max 1 gavekort pr. harddisk

Uanset om du benytter dig af kontorpakken, får du selvfølgelig også et AW gavekort der giver dig hele

**500 kr. rabat**

ved køb af en GVP harddisk. Fx. en HD8+52MB GVP harddisk for kun

**4295,00**

### Kickstart 1.3 / 2.0

Vi kan nu tilbyde dig et indbygningssæt der muliggør skift mellem den gamle Kickstart 1.3 og den nye Kickstart 2.0. Indbygningen foregår på autoriseret værksted, og **din garanti bortfalder derfor ikke**. Kickstart 1.3 ROM, kickstartomskifter og indbygning for kun:

**695,-**



### NYHED!

Ultra høj opløsning og lækkert ergonomisk korrekt design

**Champ Mouse - State of the Art mus**

Kun hos AW **375,-**

**Dén slider du ikke lige op !!**



Det bedste disk og CLI værktøj du kan få! Uundværlig for enhver Amiga ejer.

**449,-**

## ZYDEC KVALITETSVARER

**Håndscanner:** Overfør billeder fra tegninger og fotografier i en opløsning på op til 400DPI **1.695,-**

**Zy-Fi højttalersæt:** Få super kvalitetslyd på din spil og samlinger. AW special: **395,-**

**Zydec kvalitetsmus** til lavpris. **195,-**

**Megaboard:** Giver dig 2 MB RAM (1.5MB extra) sammen med din gamle 512KB indbyggede. **795,-**



### Action Replay MKIII

Med DK manual

Kun: **995,-**

### Sunrise Industries 12Bit Hi-Fi Sampler

Frekvensgang 20Hz til 20KHz • S/N 70dB • Fire lydkanaler  
• 10 MIPS Lyd processor • Samplefrekvens op til 100KHz  
• Afspiller 4 kanaler mens du optager en 5. • Lav din egen musik - indspil et instrument af gangen og mix bagefter.

**Intropris kun 4.495,-**



### Amiga Funlab

Det ultimative musikantlæg til din A500. Indeholder bl.a. Kawai FS-680 Keyboard, Midi Interface og Steinberg Sequencer med lækkert brugerinterface.

Mere end 32000 Lyde • 100 forud definerede rytmer • One-Finger Add-Lib • Aut. akkompagnement • Programmerbar rytmebox • Memory Recorder (3500 noder).

**Før: 4.995**

**Nu 1/2 pris:**

**2.595,-**



### Baseboard 4/0

Internt op til 4MB!! RAM udvidelse til A500. Bestykkes med DIM kredse. Leveres med 1/2 batteribackup.

Pris uden RAM: **Med 512K:**

Hos AW **895,- 1.125,-**

### ICD FlickerFixer

Flimmerfrit billede, også i interlace.



**Kun 2.195,-**

Kræver VGA skærm





**"Den TUNGE side". Som de eneste i Danmark  
lagerfører AW alt det spændende til din Amiga!**

## Broadcast kvalitet! GVP Impact Vision 24

- **24Bit Realtime Frame Grabber.** Indlæser 24Bit billeder fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- **24Bit Frame buffer (display).** Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari
- **Analogt Genlock og Digitalt Genlock** Giver mulighed for overlægning af tekst og grafik med fx. Scala
- **Composite ind/ud** - Y/C ind/ud - RGB ind/ud, 15.625KHz eller 31KHz
- **Flicker Fixer**, også på 24Bit
- **Overscan** i 768 x 566 punkter
- **Picture In Picture** funktion. Se TV i et hjørne af din Amiga skærm mens du arbejder!



### Medfølgende software:

Scala IV-24  
Macro Paint IV-24  
Caligari IV-24

**AW pris 17.475,00**

## Facts om Motorola 68040 og 68030

- 68040 processoren har 4096 bytes data cache og 4096 bytes instruction cache, 68030 har 2x256 bytes.
- 68040 har indbygget Co-processor, 68030 kræver en extern 68882 Co-processor (leveres med alle GVP Combo 68030 kort).
- 68040 har 2 nye Cache modes, Copyback og Write-Through.
- For at understøtte 68040 processorens nye Cache modes kræves OS 2.04 eller nyere. 68030 er kompatibelt med samtlige Amiga operativsystemer.
- En 28MHz 68040 har ca. samme ydelse som en 50MHz 68030/68882

## GVP G-Force 040 Verdens hurtigste!

- Kun til Amiga 3000. Med GVP's G-Force 68040 kort får du verdens hurtigste Amiga 3000.
- **22 MIPS performance.** GVP's 040 kort er bestykket med lynhurtig GVP 40ns, 32Bit RAM, arbejder det uden wait-states, selv på 28MHz.
- G-Force 040 kopierer hele Kickstart 2.0 ROM'en over i RAM for ekstra høj performance.
- G-Force 040 leveres med 2MB GVP SIMM32 40ns. RAM



- Nem og hurtig montering af RAM udvidelse til 4, 6 eller 8MB. Ved at benytte GVP SIMM 32 moduler er monteringen gjort særdeles brugervenlig.
- Mulighed for op til 24MB RAM. G-Force 040 udnytter selvfølgelig de op til 16MB der kan monteres på bundkortet i A3000.

**AW pris 20.650,00**



## Progressive 68040

- På Amiga 2000 modellen kan der monteres 4, 8, 16 eller 32MB RAM. Dette foregår nemt vha. standard 8Bit SIMM moduler.
- **Motorola opgivet hastighed: 19MIPS.**
- Nem montering af RAM til 4, 8, 16 eller 32MB på Amiga 2000 modellen. (A3000 mod. kan ikke mont. m. RAM)
- Kan også leveres til A3000, på dette kort er der dog ikke plads til RAM

**Pris fra 16.795,00**

## GVP G-Force 030 Verdens bedste!

- GVP har nu lavet verdens bedste og hurtigste 030 kort til A2000!



G-Force 030

- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller det nye 50MHz. Med et 50MHz kort opnås stort set  **samme performance som med et 28MHz PP&S 040 kort.**
- G-Force 030 kan kopiere hele Kickstart ROM'en over i RAM = top performance.
- Alle G-Force kort kan leveres med 52, 120 eller 240MB Quantum harddisk.
- **Verdens hurtigste SCSI controller.** Med 240MB disken opnås overførsels-hastigheder på **over 2.2MB/sek.**
- **Nem og hurtig montering af RAM** når du har brug for mere end de fabriksmonterede 4MB (25 Mhz: 1MB). Udvidelse til 8(5), 12(9) eller 16(13)MB er særdeles brugervenlig.
- Har du langsom 16Bit RAM i din A2000 i forvejen, udnytter G-Force kortene automatisk denne når der ikke er mere af den hurtige 32Bit RAM.
- Med G-Force 030 og harddisk monteret har du stadig alle 5 Zorro II slots samt "DF1"-pladsen fri.

**25MHz 6.750,00**  
1MB 32Bit RAM, u. HD

**40MHz 11.275,00**  
4MB 32Bit RAM, u. HD

**50MHz 14.995,00**  
4MB 32Bit RAM, u. HD

**4MB RAM 2.495,00**  
GVP Chipak 32Bit/60 ns.

**Tillæg for harddisk:**  
**52MB 2.750,00**  
12mS Quantum harddisk

**120MB 3.775,00**  
12mS Quantum harddisk

**Tilbud gælder fra 280692 til 280892 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.**



**Nu giver AW dig også Danmarks bedste spilpriser!!  
Når du handler hos AW behøver du kun at handle et sted!**

### Grøn Serie

Fuldpris til foræringspriser:  
Før 295 - 349 - 395

**Enhedspris 99**

Adventures  
Arkanoïd 2  
Back To The Future 3  
Beach Volley  
Blade Warrior  
Cabal  
Champ Driver  
Chessplayer 2150  
Chronoquest II  
Disco Heal  
Cluedo Master Detective  
Colossus Chase X  
Deuteros  
Faerytale Adventure  
Havørn Combat  
Hunter  
Hunt For Red October 2  
Indiana Jones  
Int. Soccer  
Lightforce  
Living Jigsaws  
Mayday Squad  
Midnight Resistance  
Nightbreed Movie  
No Exit  
Phantasia Bonus Ed.  
Predator 2  
Pro Tennis  
Ramparts  
Shinobi  
Speedball  
Street Hockey  
Thunderball  
Turtles  
Wipe Out  
Zak McKracken

### Orange Serie

Ægte fuldpriks spil til  
foræringspriser

**Enhedspris 199**

Flight Of The Intruder  
Heimdall  
Armageddon  
Microprose Golf  
Thunderhawk  
Wolfchild  
F16 Falcon  
F19 Stealth Fighter  
Nam

### Gold Rush Collection

Slaygon Adventure  
Tanglewood Adventure  
Electronic Poole  
Jug  
Major Motion  
Tetra Quest  
International Soccer  
Airball  
Goldrunner  
Goldrunner II  
The Grail Adventure (1MB)  
Jupiter probe  
**359,00**

### Blå Serie

Fuldpris Warhouse  
samlinger

**Enhedspris 199**

High Energy Spil Pakken  
Indeholder:  
Tinfoil On The Moon  
Teenage Queen  
North And South  
Fire And Forget  
Hostage

**Før 1475,-**

World Championship  
Sports Spil Pakken  
Indeholder:  
W.C. Bowling Manager  
Squash  
Manchester United

**Før 885,-**

Det nye Light Forces  
pakke indeholder:  
Voyager  
R-Type  
International Karate  
Bio Challenge

**Før 1180,-**

### Guld Serie

Alle de fede nyheder til  
de rigtige priser

**Enhedspris 299**

AD&D Dark Queen of Kr.  
Another World  
Birds Of Prey  
Black Crypt  
Buck Rogers 2  
Covert Action  
Epic  
Eye Of The Beholder 2  
Flag  
Formula One Grand Prix  
Hook  
Indy Jones 4  
Intel Strategy  
John Barnes Football  
Might & Magic 3  
Ork  
Plan 9  
Populous 2  
Pools Of Darkness  
Samurai  
Secret Monkey Island 2  
Sim Ant  
Sim Earth  
Steel Empire  
Storm Master  
Team Yankee Pacific Isl.  
The Manager  
Turtles 2  
Ultima 6  
UMS Planet Editor  
Vengeance Of Excalibur  
Vroom

Leve med det bedste  
til nyheder hos  
AW

**Vi har altid hundredevis af  
andre spiltitler til PC og  
Amiga. Ring for pris.**

**50 Spil i en PAKKE til ren  
Foræringspris: 249 Kr!  
Kun 5Kr pr. spil!!**

**GRØN SERIE:**  
Postordresalg kun ved  
køb af min. 3 stk.

**Mangler du CDTV spil?**  
Se listningen 3 sider  
tilbage (side 4)



# Ska' du også ha' en GVP harddisk?

## Vælg 52MB, 120MB eller 240MB

GVP's Hardcard til Amiga 2000 er ikke nogen nyhed. Flere tusinde tilfredse danske brugere har allerede lært GVP's overlegne teknologi at kende. Siden de første Series I hardcard har GVP fortsat udviklingen af deres produktlinie. Med Series II til både Amiga 500 og Amiga 2000, dækker GVP ethvert behov.

**GVP giver selvfølgelig 2 års GARANTI** på alle fabriksmonterede hardcard og harddiske.

GVP's DPMC hardcard

Ekstern SCSI port

Plads til 8MB RAM

Ekstern SCSI port

Støjsvug blæser

Strømforsyning

Du behøver ikke at være tekniker for at installere en GVP harddisk. Alle GVP harddiske leveres med fabriksinstalleret Workbench. Skal du evt. montere SIMM RAM i din harddisk, følger du blot den udførlige danske vejledning i håndbogen.

Der er ikke tvivl: vælg GVP - det er et sikkert valg

Vi henviser til nærmeste forhandler

**Distributionsselskabet Danmark • Tlf. 86 16 75 42**

240MB Quantum  
**6.995**

120MB Quantum  
**5.995**

52MB Quantum  
**3.995**

**Læsehastighed: Op til 2.2MB/sek.**

52MB Quantum  
**4.795**

120MB Quantum  
**6.795**

240MB Quantum  
**8.995**

Harddisk lampe

Plads til 8MB RAM

Games Switch

Forhandlerne i DK: Amiga 500 - Amiga 2000 - Tlf. 86 16 75 42 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer



# GAMERPLAY

## INDEX

|                        |    |
|------------------------|----|
| Eye of the Beholder II | 42 |
| John Barnes European   | 46 |
| Football               | 46 |
| John Maddens           |    |
| American Football      | 44 |
| Might & Magic III      | 45 |
| Sim Ant                | 43 |
| Space Quest IV         | 48 |
| Superski 2             | 47 |
| + Update               | 49 |

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af SuperSoft, Daisy Software og diverse forskellige software-huse.

**ACTION  
PACKED  
ISSUE!**

SIMANT.....43



**JOHN BARNES EUROPEAN  
FOOTBALL....46**



SCORE  
0:1  
  
FULL TIME

**DAISY'S EXCELLENT  
ADVENTURES...49**







## EYE OF THE BEHOLDER II: LEGEND OF DARK- MOON U.S.Gold

Til tider kan en succes være så stor, at en efterfølger kan ride videre på den berømmelse, originalen høstede. Eye of the Beholder er kendt som et af de mest atmosfæriske og teknisk fremragende rollespil, der endnu er lavet. Utallige mennesker har kæmpet sig vej gennem det sindrige hulesystem, har løbet rædselsslagende på flugt fra de dødsfarlige edderkopper, har fundet fantastiske skatte og mødt venner, der hjalp dem i deres endelige kamp mod den onde Beholder. I det inderste hjerte af labyrintsystemet, derfor var det da også med stor spænding, at min nervøse hænder fumlede flåede plasticet af efterfølgeren, Legend of Darkmoon. Jeg havde læst forhistorien, studeret billederne bag på pakken og ventede på at få det harddiskinstalleret. Men hvis man i denne proces forventer at finde et spil, der bare er endnu en række huler, bliver man enten slemt skuffet eller glædeligt overrasket.

En animeret sekvens fortæller, hvad der venter dig. Din gamle ven, overtroldmanden Khelben fra Waterdeep, har brug for din hjælp. Han sendte en spejder (og nej, dermed menes der ikke en af "Tjikkertikker"-slagsen!) ud for at undersøge det nærliggende tempel Darkmoon. Men hun er ikke vendt tilbage, og han frygter for hendes liv. Derfor bliver du teleporteret til den nærliggende skov bevæbnet med et par lette våben, eventyrløst, og en magisk mønt, der skal holde dig i kontakt med Khelben.

Skoven er den første overraskelse for folk, der har spillet det oprindelige Eye of the Beholder. Du har nemlig mulighed for at bevæge dig rundt i et rimelig stort område, der både involverer udendørs og indendørs scener. Programmererne påstår endda, at der er flere forskellige hulesystemer at udforske, og jeg er nødt til at tage deres ord for det - jeg sidder ubevægelig fast!

Det gør man faktisk næsten allerede fra starten. Jeg havde regnet med at blive modtaget af en regn af pile fra Darkmoon-templet, men i stedet var der to flinke præster, der smilende over hele hovedet bød mig velkommen. Først da jeg ville gå ind i nogle hellige rum bad de mig blidt om at lade være, og da jeg nægtede, forsøgte de at stoppe mig. Resultat: to præster, der endelig er blevet forænet med deres guddom. Her hænger historien ikke rigtig sammen: det kan være svært at overbevise sig om, at de to præster skal lade livet. Det er først når man finder ud af, at det er den eneste vej frem, men her burde der i hvert fald være flere tips, der pegede i retning af den forestående helighedsbrøde - i det mindste en diskussion mellem dit selskabs medlemmer.

Dit rejseelskab er, ligesom selve styresystemet, fuldstændig identisk med det, du fandt i 1'eren. Du kan enten lave en ny samling rødder, eller du kan overføre dem fra EOBI. Men det er kun på overfladen, at der ikke er sket forandringer.

Dine personer er langt mere aktive. Et forsøg på

at skænde grave udløser en diskussion - de mest lovdygtige vil ikke være med til det, de mere friskdannede mener, at det da ikke kan skade at se, om



**- Amiga: Din ven Khelben har  
dårlige nyheder...**

der skulle ligge noget mellem knoglerne...

Og når du befinder dig i Darkmoons fugtige korridorer vil du opdage, at dine personer er mindst lige så opmærksomme som dig. Går du forbi en falsk væg, vil en dværg (hvis han er dygtig!) opdage den med en kommentar om, at konstruktionen ser lidt faldefærdig ud... En skarpsindig troldmand



**- Amiga: DNC på skovtur!**

kan skelne illusioner fra virkelighed, en elf kan med sit gode blik se hemmelige døre o.s.v. Møder du andre personer, som du vælger at optage i dit selskab, ved de måske mere om gangene end dig og ved hvor fælderne er eller hvor du kan finde skatte. Det giver spillet et langt mere levende aspekt.

Og der er mere, der giver spillet "liv". Det vrimer med monstre af alskens slags, lige fra kæmper til gigantiske myrer, altædsende gopler og beholders (der i dette spil kun assisterer de VIRKELIG slæmme). Nogen af dem vil du genkende (gamle "ven-

ner" som mindflayers og de ulækre edderkopper har fået come-back!) mens andre måske er dukket op i et af dine værste mareridt. Men vær sikker på at de alle er utrolig svære at få bugt med, og at der er ENDNU flere end i Eye of the Beholder.

Og det er måske nok lidt synd. Labyrinterne rummer så mange gåder, der skal løses, falske vægge, sindrige arkitektoniske finurligheder og hemmelige dokumenter, der til tider hjælper, til tider vejleder. Det drejer sig ikke kun om at finde et monster og slå det ihjel, der er en langt mere nuanceret handling. HVORFOR er det så nødvendigt at proppe gangene med monstre, der hele tiden dukker op og er til besvær. For dem, der på et tidspunkt spiller spillet kan jeg oplyse, at jeg for tiden er midt i en myre-koloni, hvor en skjult myredronning sprøjter sit yngel ud hurtigere end fødeafdelingen i New Delhi kan gøre det. Går jeg et niveau op, er der de ufattelig ubehagelige Margoyles, der forhindrer min ekspedition - og hvad værre er på INGEN af de to niveauer kan jeg overnatte, da omgivelserne åbenbart har gået mine eventyrene så meget på nerverne, at de ikke kan sove! Der er vel ingen grund til at gøre spillet så umuligt...

Bag mit brokken ligger der ikke andet, end at jeg er frustreret over ikke at kunne komme videre. Men det er vigtigt at slå fast, at dette spil IKKE er for begyndere. Og til jer, der stadigvæk sidder tilbage: Legend of Darkmoon løfter på bedste vis arven fra sin forgænger, pudser den af og gør den bedre. Et Goldgame fra mig til Darkmoon - og må det gøre min færd nemmere og mindre smertefuld...

**Christian**

## AMIGA

(1 Meg., evt. harddisk)

Teknisk er Legend of Darkmoon sublim. Grafikken er af samme høje standard som sin forgænger med skræmmende detaljerede monstre (og de ER ulækre!). Til gengæld er der langt mere afveksling med udendørs scener og niveauer, der varierer meget fra hinanden.

Lyden er af samme klaustrofobiske natur, hvor man tydeligt kan høre fjenderne i nærheden, når de langsomt kommer nærmere... eller står de på den anden side af væggen. ARGH!!!! (autentisk lydmontage fra en eventyrer, der bliver overrasket af en rød myre på 4 meters længde og med giften sprøjtende ud af tænderne).

Det er stort, det er flot, det er spændende. Skal du slå et par måneder ihjel, kan du næsten ikke gøre det på nogen bedre måde.

Grafik 93%  
Lyd 94%  
Gameplay 93%



## COMMODORE 64

Nej, det ville være utopisk.





**H**vad? En myre? Ja, det er sådan et minnende, sort, lille insekt, der oftest ses ude i haven på fliserne eller en gang imellem i sukkerskålen. Som barn har man leget med det, knust det eller sprøjtet vand på det med vandpistolen og moret sig over, at det druknede. Sådan har mange været (bare ikke mig, jeg var en ren engel) og mange nikker sikkert også genkendende til det. Skulle en atomkrig bryde ud ville myrer nok være en af de få sikre overlevende. De har en enorm modstandskraft over for radioaktivitet og kan klare sig uden mad eller under vand i over 14 dage. Desuden er de stærkeste individer på vor jord (i forhold til deres størrelse). Bortset fra at myrer er små kamikazere, der gerne ofrer deres liv for at være med til at redde tuen, er myrer de længst levende insek-

ter. Myrerne generelt har en levetid af 50 gamle, men i nogle regioner kan de leve op til fem år. Dronningen lever nogle gange mere end tyve år. Når myrer så muligvis er den mest ful-

gængelig af de vilde og faste og så er det man lidt ambitiøs skal man også drive menneskene ud af huset (tuen er bygget i en have). Igenem hele spillet styrer man en gul myre (farven er der kun så man lettere kan kende sin myre). Naturligvis kan du skifte din myre ud med hvilken som helst anden sort myre og hvis du gør det ikke noget, siden du med det samme bliver reinkarneret (det koster kun tid). Den lille gule myre, som man styrer med musen, kan lave utallige af ting, næsten alt hvad en myre selv kan. SimAnt er virkelig sjovt at spille. Det eneste store minus er, at man med lidt held og god strategi kan gennemføres på lidt over to timer. Naturligvis kan man vælge et "eksperimentel game" hvor man er mennesket og så kan udføre diverse eksperimenter på de stakkels små myrer, men man har dog også sine begrænsninger. De eneste muligheder man har er at bygge vægge (labyrinter), sprøjte gift på dem, lægge mad ud, grave, tilføje flere myrer (røde og sorte) og efter nogle dage kan det godt blive lidt trivielt. SimAnt indeholder ikke lige så meget sjov som SimCity i det lange løb, hvilket gør at Overall karakteren falder lidt. Alt i alt er der ikke nok faktorer til at man kan kalde det en simulator, som Ocean så flot selv kalder det, men så længe det varer er det alligevel. Er du typen der kan lide at spille et udmærket spil igen og igen, er SimAnt absolut anbefalelsesværdigt, men ellers...

Dorthe

**Amiga: I starten er I kun en arbejder og en dronning...**

## AMIGA

(1 Meg.)

Siden spillet nu engang er ret stort er der ikke lagt så vanvittig stor vægt på den musikalske side. Musikken halter lidt bag efter som om computeren var lidt usikker på den følgende tone og det er mildt sagt ikke særlig godt. Grafikken derimod er ret flot (igen taget i betragtning af genren) og selve myrerne er egentlig vældig søde (de gav i hvert fald ikke mig myrekryb). Nogle få ikoner er så små og detaljerede at det måske kan være lidt for svært at se hvad de forestiller med mindre man har fået det fortalt. Men det skyldes nok at der er så mange af dem og at de alle skal være der samtidig. Jeg har ikke altid været helt tilfreds med styringen af den gule myre. Men bevæger den ved at klikke på det sted, den skal løbe hen, men derefter løber den i en helt anden retning eller løber blot videre. En lidt irriterende detalje. Bortset fra det er spillet alt i alt pænt lavet og har du råd til en kort fornøjelse kan du roligt gå hen og investere i det. Ellers kunne du gå ud i naturen og studere myrer eller myrmekeos som de hedder på græsk.

Grafik 83%  
Lyd 77%  
Gameplay 86%

OVERALL  
**83%**

### COMMODORE 64

Der er ingen planer om, at Ocean også laver en C-64 version.



**Amiga: Du har delt din planet, dit hjem og endda din mad med dem!**

dendte kreatur i verden og at de er så talrige og overlever så utrolig godt så mange steder - hvorfor har de så ikke overtaget verdensherredømmet? Fordi de spiser hinanden. Men intet er tilfældigt i denne verden ej heller den lille beskrivelse af myrer. (Jeg indrømmer, at jeg ikke selv vidste særlig meget om myrer før jeg læste den 170 sider lange manual). SimAnt som spillet hedder, handler (surprise, surprise) om myrer. De fleste kender sikkert Simcity, der kort fortalt handler om at bygge en by. Systemet i SimAnt er det samme. Forskellen ligger i gameplayet, der først og fremmest går ud på at slå de røde myrer ihjel. Men før dette kan være muligt, skal man bygge en myræue op, finde mad og stort set få





# JOHN MADDEN FOOTBALL Electronic Arts



Mange herovre på kontinentet er tilbøjelige til at betragte American Football som en slags voldsspil, der ville være strafbart, hvis det ikke foregik på lukkede baner. Men det kræver mere end gode tacklinger, hvis man vil kæmpe sig frem til finalen på Super Sunday - det kræver taktisk overblik.

I John Madden Football er både taktikken og volden digitaliseret i ypperlig detaljerigdom, og derfor kan man godt blive lidt forvirret af de mange amerikanske fagudtryk. Heldigvis forklarer manualen reglerne i detaljer, så opsatte computersportsmænd inden længe kender forskellen på touchdown og touchback og uden at tænke over det snapper bolden i spil og forsøger sig med punts og pass rushes.

Banen ses skråt oppefra fra et sted bag det offensive hold, og græsset scroller hurtigt og blødt. Før spillerne begynder at flå i hinanden, skal de stilles op og briefes. Det kræver tre valg: Hvem skal på banen, hvor skal de placere sig, og hvad skal de gøre, når krigen bryder ud? Der er 5-8 mulige svar på hvert af de tre spørgsmål, og mulighederne blændes op på seks små tv-skærme i toppen af billedet. De tre øverste viser forsvarernes muligheder, mens de nederste be-



**Amiga: Ingen er rigtig klar over hvor bolden er!**

nyttes af angriberne. Med joysticket kan du bladre igennem de forskellige muligheder, mens du med en hurtig bevægelse kan vælge en af skærmene. Computeren giver ingen grafisk bekræftelse på dit valg, så to spillere kan let spille mod hinanden uden at skulle lukke øjnene, når den anden vælger sin taktik.

Når taktikmødet er overstået, stiller spillerne



**Amiga: Store sprites gør spillet over-skueligt - til dels...**

sig på deres pladser, og det er tid til de sidste ændringer. Med tre hemmelige kommandoråb kan du skrotte dine oprindelige planer og køre en nødløsning, hvis modstanderne står dårligt, og hvis det ser helt umuligt ud, kan du kalde en timeout. Nu er alt klar til at give bolden op. Angriberne kan drille forsvarerne ved at finte det første kast og fremprovokere en offsidens, men for det meste tørner de to holds tanks sammen med et brag, mens de mere vævre spillere begynder at løbe ad de aftalte ruter.

Og du er altid med, hvor det sker. Et hurtigt tryk på skydeknappen giver dig kontrol med den spiller, der er nærmest bolden (eller løber med den), og så er det bare derudad. Holder du skydeknappen nede, stikker din mand overkroppen lidt frem og sætter farten op på bekostning af manøvreduktigheden, og er du ved at blive tacklet, kan du med en sidste anstrengelse kaste dig fremad for at vinde en ekstra meter.

Hvis du vælger at lade din quarterback kaste bolden til en griber længere oppe på banen, præsenteres du igen for de tre tv-skærme. Her kan du se, om dine gribere er omringede af modspillere, eller om de er fri og vinker ivrigt med armene.

Kaster du, overtager du automatisk kontrollen med griberen, som du skal prøve at guide hen til boldens nedslagssted, der er markeret med en cirkel på græsset. Om du vil kaste dig eller hoppe eller bare stille dig op og vente, er dit helt eget valg.

De første par spil er det svært at få noget til at lykkes, men efterhånden som de forskellige tak-

tikker begynder at give mening, går det bedre og bedre. Og så bliver man bidt af at lave touchdowns og field goals, også selv om man aldrig har set så meget som én hel kamp i tv.

Jakob

## AMIGA

Spillerne er detaljerede og rimeligt animerede, og banen ses fra en meget overbevisende vinkel. Dommene farer frem og tilbage, og spillerne vifter med armene for at holde balancen efter en mislykket tackling. Publikums summer i baggrunden, men de har svært ved at overdøve stønnen og de tunge lyde, når 120 kg amerikaner mases fire centimeter ned i plasticgræsset. Masser af samplede dommerstemmer og nogle melodistumper på 1 MB-maskinerne gør stemningen helt perfekt.

Det er lidt svært at komme ind i John Madden Football, hvis man ikke kender sporten, men det er helt sikkert det værd. Fanatikere kan bare gå lige til den og fryde sig med det samme, for alle detaljerne og det avancerede gameplay stavnsbinder spilleren til skærmen i lange tider. Hitt

|          |     |
|----------|-----|
| Grafik   | 91% |
| Lyd      | 93% |
| Gameplay | 92% |



## COMMODORE 64

John Madden, den amerikanske træner, holder Commodore 64'eren uden for sine dispositioner.





## MIGHT AND MAGIC III New World Computing

**A**nmelderens smilede: Det var længe siden, at han havde set sådan et godt rollespil. Mens han sad der på kontorstolen med 5 MB Might and Magic III roterende på harddisken, kom han i tvivl om ordvalget var korrekt. For faktisk kunne han ikke tænke tilbage på ét eneste andet rollespil og så sige, at det var bedre.

Men hvordan var Might and Magic III bedst? Alt var bare så - heltstøbt.

\* \* \* \*

De fem eventyrere går hurtigt op ad hovedgaden i Fountain Head med formiddagssolen lige i øjnene. Wilhelm og Tonni bærer Fritz mellem sig. Hans ansigt er blegt, og tungen hænger ud af munden på ham som på en forpustet hund. Pupillerne sejler tilfældigt rundt i øjnenes rødsprængte søer, og sveden drypper ned på den brotagne gade. Det er en af de store, klamme flagermus nede i grotterne, der har forgiftet Fritz, og nu skal han under kyndig behandling snarest muligt. Heldigvis har præsterne altid åbent i den religiøse biks, de kalder et tempel, så Fritz er ikke i livsfare, men hvad med Wilhelm og Tonni? Fountain Heads eneste bar åbner først i aften, og det hjælper ikke meget, at bartenderen skænker al lige til klokken fem om morgenen, hvis det er nu, halsen er lige ved at tørre ind til et sugerør...

\* \* \* \*

Anmelderen var ellers ikke specielt imponeret af plottet i Might and Magic III. Det var noget med seks eventyrere, der havde fundet en notesbog fra en troldmand, der enten var genial eller skingerende vanvittig. Og så noget med Sheltam Den Mest Onde.

Det var måden, spillet kørte på, der var ny. De seks karakterer bevægede sig søgende, men alligevel hurtigt, rundt i 3D-labyrinter i meget detaljeret grafik. Der var både løbende fontæner, skrift på væggen og skyer på himlen. Hvis ikke det var nat, altså, for så var himlen sort, og de mest tilforladelige butikker holdt lukket. Mens de mere interessante rullede gitrene op...

Når eventyrerne ikke lavede noget, stod tiden



**Amiga: De store ikoner gør spillet en leg at styre.**

stille i Might and Magic III. Der gik et minut for hvert træk på kortet, og det var vigtigt i kamp. Alle fjender kunne ses på lang afstand, og de kunne godt finde på at forfølge de stakkels hovedpersoner, men de reagerede kun, når manden bag keyboardet havde afgivet sin kommando. På den måde var det muligt at give sig godt tid til at planlægge sin flugt eller sit angreb i detaljer.

Ikke fordi det var avanceret at være voldelig. Når fjenderne var på sikker afstand, kunne eventyrerne enten løbe væk eller skyde med pile, og kom det til nærkamp, fik hver deltager sin chance til sin tid. Om han så ville slå, parere fjendens næste angreb, kaste en trylleformular eller løbe skrigende væk, var et åbent spørgsmål. Og man slap for at se på nogle tal, der taget forklarede lidt om sårets omfang, hvis det gik galt. I Might and Magic III var det farven og størrelsen af blodpletterne, der viste, hvordan slaget gik!

Heldigvis glemte fjenderne ikke på noget tidspunkt, at de var døde, så havde man ryddet én grotte, var den sikker nok at færdes i - om ikke andet så i de nærmeste par dage.

\* \* \* \*

Fritz står og nidstirrer den latterlige, lille nar, der kalder sig for våbensmed. Tænk bare! Så sent som i går eftermiddags var han, den store ridder-Fritz, inde og lægge sine stærke hænder og flossede negle på den lækreste bronzerustning. Han købte den ikke, for den var uhyggeligt dyr,

men han viste klart og tydeligt sin interesse. Og når han så kommer tilbage med alle pengene her dagen efter, siger våbensmeden bare, at han desværre har solgt rustningen, men at han har skaffet et smukt læderkorset hjem i stedet. Et læderkorset! Fritz forlader butikken med færdende skridt, mens Wilhelm og Tonni griner i baggrunden.

\* \* \* \*

Anmelderen tænkte videre. Det ultralogiske ikonsystem med de små, klare tegninger var lært på få sekunder. Den automatiske korttegnning og en masse slimp og djævelske maskiner gjorde hulerne til en interessant oplevelse, og de mange missioner, computeren selv holdt rede på for én, var underholdende og afvekslende.

Den der elfekt med, at den lille trolld i kanten af skærmen viftede med armen, hvis muren foran kunne brydes ned, var helt genial. Det var også lækkert, at man kunne efterlade en eventyrer, man ikke ville have med på en speciel opgave, og så hente ham igen senere.

Jå, der var så mange lækre ting i Might and Magic III. Anmelderen trak en guldmedalje frem fra en lille, støvet kasse, han gemte under sin monitor...

Isabell

## AMIGA (1 Meg og to drev eller harddisk)

Mange mennesker har brugt mange timer på at lave Might and Magic III, og det er noget, man kan mærke. Al grafikken er klar og tydelig, og fjenderne er store og sjovt animerede. Hver eventyrer har sit eget lille pasfoto, der skifter udseende alt efter situationen. Sover Tonni, er Tonni forgiftet, eller er han allerede død? Et enkelt øjekast giver svaret. Musikken er lidt irriterende og kan heldigvis slås fra, men lydeffekterne er i orden.

Det er gameplayet, der scorer de store karakterer. Alt er stramt og lækkert designet, og det er svært at finde irriterende detaljer. Tværtimod går Might and Magic III langt længere end de fleste andre rollespil med en verden, hvor butikkerne kan have udsolgt, og de døde monstre ikke genopstår sekunder senere. Den slags fremskridt må vist være et Gold Game værd, også selv om spillet loader i lang tid, hvis man ikke har harddisk.

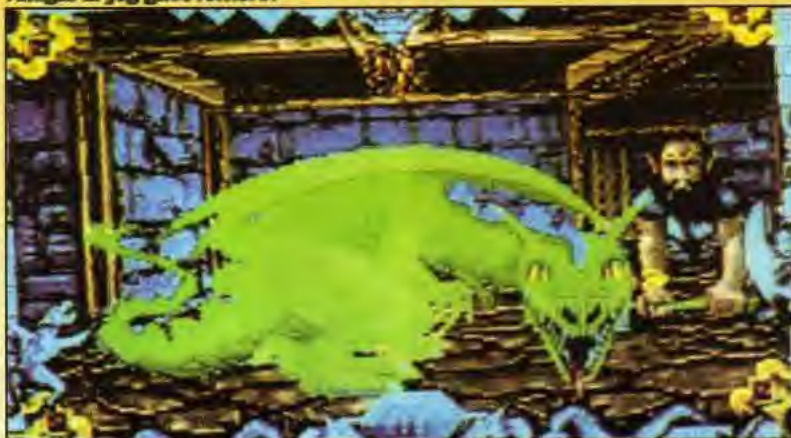
|          |     |
|----------|-----|
| Grafik   | 87% |
| Lyd      | 68% |
| Gameplay | 95% |

OVERTAL  
**94%**

## COMMODORE 64

Desværre ikke.

### Amiga: Er jeg gået forkert?





# JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL Krisalis

Jeg klarede det! Efter at have spillet John Barnes European Football i et par timer, lykkedes det mig at vinde europamesterskabsfinalen med 3-0 over Frankrig. Pudsigt nok blev alle mål scoret på straffespark, hvilket også var tilfældet, da jeg vandt 4-1 over England i semifinalen...

OK, jeg indrømmer. Alle mine mål på nær to blev scoret på straffespark - simpelthen fordi det er den langt nemmeste måde at score på. Faktisk er det ret umuligt at score på andre måder...

John Barnes er et af de første af en lang række af fodboldspillere, der bliver udgivet i forbindelse med EM i Sverige. Det er et traditionelt fodboldspil, hvor spillerne ses fra siden og hvor man styrer den spiller, der står nærmest bolden. Som noget nyt kan man vælge at styre John Barnes gennem hele kampen (hvis man har valgt England), og det er bare een af de muligheder, der skal hæve John Barnes European Football over de sædvanlige miniput-spil, der bliver udgivet så mange af.

Hvis man f.eks. er blevet træet af en solstråle-ramt bane, kan man bestille regnvej eller andet for at gøre det endnu mere uddholdeligt. Eller man kan sørge for, at evt. målscorere løber ud mod publikum, løber 20 meter langs banen for derefter atter at befinde sig på grønsværen. Se, det er entusiasme!

Bortset fra forskellige "opmuntrende" påfund er John Barnes faktisk temmelig traditionelt. Fra starten vælger man sit hold blandt de otte lande, der kom i slutrunden (blandt andet noget, der hedder "Jugoslavien"?!), og det har betydning

for, hvilke navne der står under spillerne og hvilken farve deres trøjer har. Men ikke nok med det: det har også betydning for, hvilke navne der er hos MODSTANDERNE i de to forskellige puljer.

For at vinde trofæet skal man gå videre fra sin pulje og vinde semifinaler samt finale. Hvis de to sidste ikke bliver afgjort i den ordinære spilletid, spilles der ekstra-tid og tilsidst måske en straffesparkturnering.

Hele traditionelle er kampene nu ikke. Da de flot animerede spillere er lidt store, er det ikke særlig meget af spilleområdet, man kan se ad gangen - og dermed heller ikke sine medspillere. Og tro nu ikke, at du kan trille bolden ud til en af dine medspillere for derefter at dribble hele vejen frem til modstanderens mål. Systemet er nemlig lavet så sindigt, at hvis en modspiller løber ind i dig, tackler han dig 100%. Kombinationer er altså vejen frem.

Men hvad gør man så, når man nu ikke kan SE sine medspillere? Man prøver at kigge på den perifere lille radar, der sidder nede i venstre hjørne - og nej, prikkerne på radaren har naturligvis ikke samme farve som dine egne spillere. Radaren er desuden alt for lille, så man skal flytte sit blik fra spilleområdet for at kunne se, hvem der er i nærheden - og når bolden samtidig er så nem at tage fra dig, er det ensbetydende med, at du helt sikkert mister bolden.

Hvad gør man så?! Man vælger en af seks takikker fra starten, for derefter at huske, hvor alle ens spillere er, så man kan aflevere til dem i sidende, sovende tilstand.

Det kræver en fantastisk overbærenhed at



- Amiga: John Barnes på vej ud af banen, formentlig for et stykke tid!

bruge så lang tid på John Barnes, og de første 20 spil er resultatet kedeligt og kaotisk. Målmændene er det store højdepunkt - de kaster sig, bokser væk, griber og står fremragende. Det bedste tidspunkt at score imod dem er ved straffespark - så det går man efter ustandseligt, får tit held til det og kan nemt vinde turneringen.

En god detalje er den meget nøjagtige frisparktagning, hvor det sparkende hold kan få nogle spillere til at løbe frem for at blive afleveret til, andre til at løbe ind for at forvirre muren o.s.v. På den måde kan man lave nogle ret smarte kombinationer.

Selve styringen er desværre berøget til en konsol, hvor joysticket har to forskellige knapper. Men på din Amiga skal du trykke to gange på fire for at skyde et højt skud eller for at heade, mens et enkelt tryk giver en aflevering eller en glidende tackling. I de utallige menuer kan du bytte om, så to tryk giver en aflevering, men det bliver det kun værre af. Kombiner det med at spillerne reagerer langsomt på din tryk, og du har Årets Frustration 1992.

Det er ikke uspiligt, men det er for besværligt og for alligevel for let. Der ER bedre fodboldspil end John Barnes.

Christian

## Amiga: - Øh, hvor er Danmark?



## AMIGA (1 Meg)

Og det er faktisk synd, for der er gjort meget ud af grafikken. John Barnes har sin rigtige hudfarve, der er dommer og linjevogtere, trænere ude ved siden, tilskuerne meget aktive og endda små betjente med hunde bag målet! Spillerne er ret flotte, græsset er grønt, og alt kan ske. Desværre er figurerne for store.

Publikum jubler, når målmanden rører bolden (!) men ellers er lyden meget sparsom. John Barnes er på ingen måde fremragende, men med nogen gode detaljer.

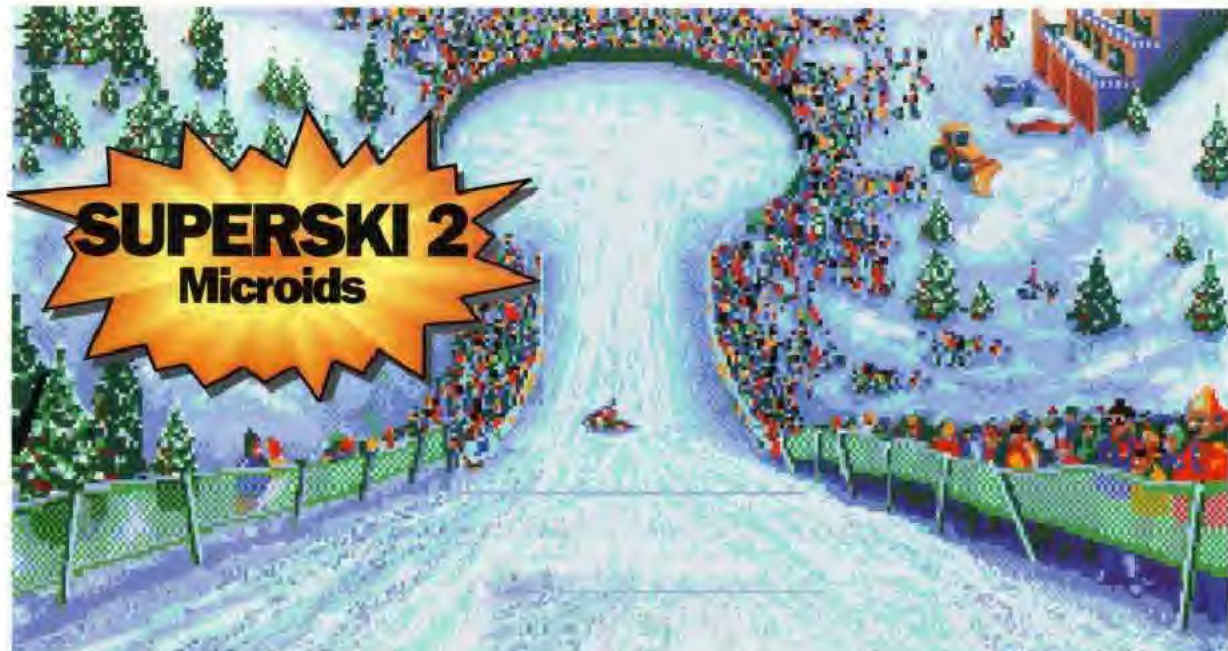
Grafik 83%  
Lyd 67%  
Gameplay 52%

OVERALL  
**56%**

COMMODORE 64

Skulle være på vej...





Når det går hen og bliver jul og ferie, plejer jeg at tage flyet ned til min familie, der bor i Baden-Baden (en by i Tyskland). Efter at have klædt mig godt på, overtaler jeg min onkel til at køre mig op i bjergene, der for det meste er beklædt med sne om vinteren. Når vi endelig er kommet hen til sneen (efter en 35 minutters kørsel) tøffer jeg hen til det nærmeste ski-depot og kigger lidt på skiene. De fleste har slalomski med og ser faktisk ret seje ud med deres sorte skibriller, den sølvfarvede skidragt og de enorme støvler. Hejt diskret går jeg hen og lejer et par ski. Langrend. Når jeg går ud af boksen hviler en del blikke på mig og jeg prøver forgæves at gemme skiene. Glad tager jeg skiene på ude i skoven og vinker til min onkel, der har picnic-kurven med. Så nu skal der ske noget! Fast besluttet skubber jeg ud med skistavene og suser derudad på de lange snævre pister med 15 km i timen (okay, måske lidt hurtigere, 20 så). Efter nogle timer vender jeg hjem og glæder mig over at alt gik som smurt. Den vilde fart kunne jo nemt have endt skidt (muligheden for at køre et øjern ned, f.eks.). Ja, så meget fart over feltet er der næppe når de olympiske, professionelle ski-udøvere viser sig frem til slalom eller styrtløb, hvor det kun går lidt stærkere, men alligevel er der lavet en del spil om disse former for skisport. Selvom jule og vinteren nu er omme, er skiene ikke lagt på hylden. De står sikkert gemt i et hjørne mens man drøner afsted med over 200km i timen på ski på computeren. Eller bobslæde, hvis man har mere lyst til det. Eller slalom, superslalom, hot dog eller skihop. Alene eller med en kammerat kan man udfordre de dødsensfarlige bjerge, der kun venter på at slå en ihjel (hvem sagde paranoid?). Superski 2 indeholder stort set ikke noget nyt og de forskellige discipliner ligner alle andre discipliner fra gamle skispil. Faktisk er der absolut intet originalt ved Superski 2, men det er vi jo snart så vant til.... Bobslæden er ret flot, især hvis man får fart på. Der er stadig ikke den fuldstændte fornemmelse af fart, men sammenlignet med andre bobslæde-baner fra andre spil, er det helt udmærket i dette tilfæl-

de. Banerne for slalom, styrtløb og superslalom er fuldstændig ens, forskellen er blot at der er sat flag ud ved slalom og nogle "porte" ved superslalom. Efter nogle få forsøg på at få min mand til at hoppe ved skihoppet fik jeg ham endelig op mod himlen. Sneklædte bjerge ses i baggrunden og en tilfældig luftballon under oprejnsning præger baggrunden. Skihopperen slår en hurtig baglæns kolbøtte og lander i en mindre heldig stilling ude foran publikum. Ved næste forsøg glider han slet ikke ned ad rampen men hopper i stedet ud til højre. Ved tredje forsøg flyver han igen afsted og lander nogenlunde sikkert på jorden. Det samme sker de næste ti gange. Og de næste ti gange igen. Derefter er det nu blevet for kedeligt og jeg går videre til næste disciplin. Hot Dog. Her ser man to skiløbere lidt skråt oppefra, der prøver at udføre diverse kunstner på vej ned af en ret bumptet pist. Min skiløber hopper to gange, hvorefter han falder og bliver begravet i en snedrive. Således fortsætter det de næste fem-seks gange hvorefter det lykkedes mig at gennemføre banen. Efter nogle få gange bliver denne disciplin kedelig. Det sjoveste er nok slalom, der lige som de foregående ting bliver for trivielt og derfor kedeligt. Personligt har jeg ikke meget imod sportspil og heller ikke noget imod dette spil, der desværre ikke forbliver underholdende særlig længe. Det er spilbart lige indtil man finder ud af hvordan banen hurtigst muligt gennemføres, hvorefter man ikke gider

at prøve igen. Jeg anbefaler ikke Superski 2 netop på grund af den korte levetid spillet har. Men det er alligevel værd at prøve.

Dorthe



Amiga: fredeligt ser det jo ud...

## AMIGA

Teknisk set er der ikke meget jeg kan rakke ned på. Musikken er ikke god, men til gengæld er lyden af ski udmærket. Grafikken er ligeledes tilfredsstillende, dog langt fra imponerende. Superski har nogle få forbedringer, bl.a. bobslæde-sektionen, som jeg også nævnte for lidt siden, men ellers ligner det alt hvad vi førhen har set. Man har ingen problemer med styresystemet og skieren lystrer lige med det samme. På alle kanter er Superski finpusset og i orden. Lige bortset fra spilbarheden.

|          |     |
|----------|-----|
| Grafik   | 80% |
| Lyd      | 67% |
| Gameplay | 72% |



Amiga: Skiløber møder grantræ og sød ambulancelyd opstår.

## COMMODORE 64

En C-64-udgave skulle være på trapperne.





Amiga: - Kedeligt, grimt og langsomt.

Åh nej, så er det min tur igen. Efter min meget omtalte anmeldelse af Rise of the Dragon, skal jeg nu igen slagte et spil på et åndssvagt antal disketter, for derefter at modtage breve fra 68030-processor-ejere med kæmpe harddisk og acceleratorkort, der ikke kan FORSTÅ hvordan jeg kan være så hjerteløs.

Tro mig, det bliver man...ikke mindst med den her slags #&\$#&\$#/"&...Og desuden skal jeg have sjove breve fra Ejnar-samlerne fra Sierra, der heller ikke kan se, hvad der er galt - det kører jo fint på deres PC 80284. Hvorfor kan Jakob ikke gøre det? Hvorfor er det ALTID mig?!

OK, lad os få det overstået. Spillet fylder 7 disketter og kræver, at du har to diskettedrev eller harddisk. Dvs, har du ikke det, er du ikke i færezonen. Men er du så uheldig at have købt spillet, og har det nødvendige hardware, kan du begå en række dødbringende fejl.

Den første fejl er at åbne pakken. Der er nogle kubikcentimeter luft, de omtalte disketter, en folde hvor Sierra fortæller om hvor fantastisk gode de er og et lille plad hæfte, der hedder Space Piston. Her får vi fortalt den forskrækkelige historie om Roger Wilco, der har spillet med i et par andre kedelige Sierra-spil. Desuden er der en folde-udgave med to hoveder og tre bryster (click).

Din næste fejl er at loadе spillet. Det tager adskillige minutter og bilder dig flere gange ind, at det er gået ned. Endelig (eller skulle vi sige desværre?) kommer en menu frem, der giver dig mulighed for at se en intro.

GØR FOR GUD SKYLD IKKE DET!! Den tager over en halv time at køre, er ufattelig langsom, ufattelig grim og ufattelig kedelig. Historien fortæller om, hvordan Roger bliver overfaldet og reddet af nogen, der kan sende ham frem i tiden. Det morsomste er en alien, der kaster op foran en bar (click).

Spillet starter (og slutter, hvis du er kvalitetsbevidst) med Space Quest XII. Det er dit første møde med den stående joke, efterhånden som du bliver sendt frem og tilbage i tiden ændrer det sig også, hvilket spil du er i (click).

Din hjemplanet er blevet raseret, og nærmere undersøgelser viser, at det skyldes en supercomputer, der er gået amok. Det tog mig tre timer at finde ud af, ikke fordi det var svært, men fordi hvert skærm billede (der er i grimme 16 farver) ta-

ger en evighed at loadе. Og forklaringen på hvorfor computeren gik amok: den var blevet smittet med en virus fra en piratkopi af Leisure Suit Larry (click).

Jeg savner ord, og vil stoppe anmeldelsen her. Jakob gav King Quest V 16% i Overall, men Space Quest IV har ikke Kings Quests grafik. Det er min sidste portion nåde, der giver SQIV 12% i overall (Jakob - How low can we go?).

Åh ja - forresten. Hvis du er blevet forvirret af de små (click) rundt omkring i anmeldelsen, så er det den lyd der lyder, når de amerikanske Sierra prøver at trykke på knappen til lattermaskinen. Spillet har nemlig også plad humor.

Kom så med brevbunken...

Christian

## "SJOV MED SIERRA"

Hvis jeg lyder lidt negativ, kunne du måske tro, at der ikke var noget sjovt ved Space Quest IV. Det passer ikke - læs videre.

1. Det morsomste er at gå ned i en softwareforretning og prøve at bilde indehaveren ind, at du overvejer at købe spillet. Få ham til at demonstrere det og se ham græde af fortvivlelse, når du insisterer på at se introduktionen. Tag en blok med og noter hans syge forklaringer.

2. Sierra lover, at er du utilfreds med produktet, kan du få alle penge retur, hvis bare du forklarer, hvad du var utilfreds med. Det skulle du kunne få et par timer til at gå med at skrive ned.

3. Træk alle disketterne på en snor og gå med det om halsen, mens du påstår for alle, at du er smart.

4. Snig dig ind på et diskotek lørdag aften, gå op til DJ'en og få ham til at sætte et bånd på med musikken. Fotografer folks reaktioner...

Amiga: - Et kvarter inde i introduktionen



## AMIGA (1 Meg. Harddisk eller to diskdrev)

Lousy, lousy, lousy. Lyden lyder som en bondedreng fra Bangladesh, der blæser i et siv, mens hans venner slår to sten mod hinanden. Grafikken er uklår, ikke særlig pæn og elendig animeret. Det er det dårligste spil, jeg nogensinde har anmeldt. Et historisk øjeblik - fra nu af kan det kun gå frem!

Grafik 32%  
Lyd 19%  
Gameplay 09%



COMMODORE 64  
Nej - og gudskejl



**Siden der fortæller dig, at pris og kvalitet ikke altid hænger sammen.**



### DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES - Amiga Codemasters

Utrolig men sandt. Det er lykkedes de temmelig afskyelige Darling-brødre fra Codemasters at lægge et guldæg - i bogstaveligste forstand. Æggets navn er Dizzy, og han/hun/den/det er hovedperson i en lang række af Codemasters spil.



ca. 10 af slagsen. Codemasters er aldrig rigtig sålet igennem herhjemme, men måske er charmen der med Dizzy's Excellent Adventures, der er en opsamling af fem af dem, som Codemasters selv synes er bedst.

Jeg vil sige med det samme, at jeg blev meget glædeligt overrasket. De fem spil er afvekslende, underholdende og nemme at gå til.

Først er der Spellbound Dizzy, der er et arcade-adventure, hvor det overordnede mål er at samle stjerner. Til det formål kan Dizzy hoppe rundt på nogle platforme, samle ting op og bruge dem igen andre steder. Der er over 110 skærme, spillet er nemt og sjovt og grafikken er ret farvestrålende.

Dernæst kommer det ganske anderledes Panic Dizzy, hvor man styrer et transportbånd, der består af forskellige former. Fra nogle rør over båndet kommer figurer ud, og du skal hele tiden rykke båndet, så figurerne rammer de rigtige huller. Du bliver træet af det efter 5 minutter.

Ganske anderledes forholder det sig med Kwix Snax, hvor fire af Dizzys venner er blevet forhekset, så de er endt i hver deres del af verden. På fem baner hvert sted skal du samle frugter, mens du flytter istæringer omkring dig på en sådan måde, at det fanger dine fjender og redder dine venner.

Dizzy Prince of the Yorfolk er som Spellbound

Dizzy, bare bedre og Bubble Dizzy er et dykkerspil hvor Dizzy skal samle perler og nå op til overfladen i tide ved at ride på bobler, der stiger op.

Ingen af spillene giver sig ud for at være mere end de er, og selvom de er enkle, er de alle meget sjove, grafisk flotte og hurtige at loade ind. Kan anbefales

OVERALL 83%

### TURRICAN II - Amiga Kixx

Det vrirler med gode, billige shoot-em-ups for tiden, og Turrican II er bestemt ikke det dårligste. Salige Søren var meget begejstret for det, da det dukkede op, og selv jeg ikke var helt så entusiastisk, er det stadigvæk et meget godt spil.

Man styrer en lille rummand, der er bevæbnet med en riffel lidt ud over det sædvanlige. Et hurtigt tryk på aftrækkeren sender almindelige skud mod fjenden, mens en mere vedvarende trykken kan give dig en flammekaster, der kan drejes i alle retninger. Kombiner det med en lang række muligheder for Power-ups, add-ons og en imponerende springkraft, og du har Turrican.

Spillet udmærker sig ved ikke at være helt ilnært. Vores lille ven kan hoppe rundt på platforme og gå forskellige veje, selvom han selvfølgelig altid ender samme sted. Det vrirler med fjender og der er masser af sjove effekter såsom modvind og vandfald.

Turrican II mangler originalitet, men det er flot udført og til så billig en pris kan du ikke tage fejl.

OVERALL 86%

### MICROPROSE SOCCER - Amiga Kixx

Det er med lidt blandede følelser, at jeg skal anmelder Microprose Soccer. Det var nemlig det allerførste spil, jeg anmeldte for Games Preview, og der gav jeg Gold Game til C-64-versionen af dette klassiske fodboldspil.

Men tiden er har ændret sig, og det har spilkvaliteten også. I dag virker Microprose Soccer lidt latterlig, grim og ensformig. Og hvad værre er: C-64-udgaven er bedre end Amiga-versionen!

Det er ellers ikke fordi, der mangler muligheder. Spillet introducerede som det første langsom gen-

givelse af målene, bananskud og saksespark. Du kan spille indendørs eller udendørs, flere forskellige turneringer eller bare mod en ven.

Men, men, men. Den medfølgende turnering er VM i 1986, og de seks år kan ses på grafikken og lyden (der kun kører gennem een kanal). Spillerne er ikke større end bolden, og handlingen følges fra oven. Skyder man fra bestemte



vinkler, går bolden altid i mål, og på den måde er det nemt for en garvet spiller at stryge helt til tops i få forsøg.

Alligevel har spillet en sælsom tiltrækning, som jeg ikke kan lade være med at lide. Det er sandsynligvis nostalgisk, og jeg kan da heller ikke råde nogen til at købe det ubeset.

OVERALL 49%

### BITMAP BROTHERS VOLUME ONE

Selvom guldgravetiden er forbi, er det stadigvæk muligt at lave fund, der er utrolige. Dette tilbud MÅ du ikke gå glip af!

Lad os starte med det dårlige først. Xenon er et halvgammelt, lodret shoot-em-up, der var Bitmap Brothers' første spil. Det havde stor succes, men virker idag lidt kedeligt, uden alt for mange features. Grafikken er ellers meget god.

Herefter kommer Cadaver, der er en blanding mellem rollespil og arcade-adventure, og hvor hovedpersonen skal kæmpe, kaste med spells og løse gåder. Mange ting skal kombineres før du får løst dine problemer og opnår evig rigdom - men pas på! Fædterne lurer over alt. Et suverænt spil

Bedst er det utrolige Speedball II, der er et af redaktionens favoritspil! En blanding mellem fodbold og rugby er blevet umådelig populær engang i fremtiden, og dit mål er at vinde turneringen, der gør dig til de bedste. Dit hold hedder Brutal Deluxe, og det er ikke uden grund. Den lille kugle skal ind i modstanderens mål, uanset hvad det kræver. Det kan betale sig at lade bolden ligge indtil målmanden er bænket, men det kan også gøres mere raffineret. Prøv f.eks. at sæt strøm til kuglen og kast dem igennem dine modspillere! Undervejs kan der samles penge op, der kan bruges til at træne dine spillere eller til at købe ekstra brutale stjernespillere. Følelsen med bolden er helt suveræn og det er afgjort det bedste Future-sport-spil til dato.

Pakken er suveræn, og står som en af de bedste kompilationer til dato.

OVERALL 93%



# Commodore MPS 1224Color

## Danmark's hotteste printer tilbud.

### Indsend kuponen eller ring og få din nye printer til Danmark's bedste pris !!



- Specs: 24 nåls, bredvalset (A3) farve matrix
- Udskrivning: Over 220 tegn i sekundet
- Emulering: Epson, Nec, IBM proprinter, Ansi, IBM-agm
- Horisontal opløsning: 60, 80, 90, 120, 240, 360 dpi
- Skrifttyper: 12 forskellige skrifttyper indbygget
- Papir bredde: Fra 100 til 410 mm (4" til 16")
- Papir fremføring: 2,2" i sekundet
- Antal gennemslag: 1 original og 2 kopier
- Støjniveau: Under 55 db
- Interface: Parallelt Centronics og Serielt RS-232 c
- Farvebånd: Rækker til over 2.5 millioner tegn
- Mål: 595 x 370 x 120 mm
- Vægt: Ca. 12 kg

**Før:**  
**9895,-**

**NU:**  
**4095,-**  
Excl. moms.



**JA TAK** Jeg vil gerne benytte mig af tilbudet, og straks have tilsendt en printer til den fordelagtige pris.

Firma: \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_

Adrs: \_\_\_\_\_

Postnr: \_\_\_\_\_ BY: \_\_\_\_\_

BO 5/92

**INTERACTIVE VISION**

Hovedgårdsvej 4 - 8600 Silkeborg

Ordre telefon: 86-802700 Fax: 86-800692



# Anden lektion: Screens

## Ren intuition

I anden lektion af vores intuition-kursus ser vi på, hvordan man kan lave en helt ny screen til sit eget program.

Af Lars Jørgen Helbo

**S**idste lektion handlede om, hvordan man åbner et bibliotek. Denne gang vil vi se på, hvad man kan lave med de lånte procedurer.

En afgørende fordel ved Amiga'en er muligheden for, at arbejde med flere forskellige screens i forskellige farver og opløsninger. Et program kan selvfølgelig godt køre i et vindue på Workbench. Vil man have flere farver eller en helt bestemt opløsning, er en ny screen imidlertid nødvendig.

De fleste screen-procedurer findes i intuition.library. Farverne på den nye screen fastlægges imidlertid med proceduren SetRGB4 fra graphics.library. Derfor skal vi først åbne disse to biblioteker, sådan som det blev vist sidste gang.

### Åbne en screen

Når det er sket, kan den nye screen åbnes. Det gøres naturligt nok med proceduren OpenScreen. Som parameter bruger proceduren en pointer til en struktur af typen NewScreen, og som resultat leveres en pointer til en Screen-struktur. Begge strukturer er defineret i filen screens.h. Hvordan screen'en kommer til at se ud, afhænger helt af indholdet af NewScreen-strukturen. Vi vil derfor se lidt nærmere på betydningen af de

enkelte elementer. I begyndelsen af programmet i Boks 1, kan du se, hvordan strukturen fyldes med værdier.

De første fire tal angiver placeringen af screen'ens øverste venstre hjørne samt dens bredde og højde målt i pixels. Næste tal er dybden målt i bitplaner. Det bestemmer antallet af farver. I eksemplet har vi tallet 3, hvilket giver 8 farver (2 i potensen 3). En highres-screen kan højst have 4 bitplaner, en lores-screen højst 5.

Hver farve har et nummer. Her får de numrene 0 til 7. Ud fra det fastlægger de næste to tal farverne på tekst og baggrund i menulisten.

Næste element angiver opløsningen. Det er et word (to bytes), hvor hvert bit har en særlig betydning. LACE og HIRE er konstanter fra graphics/view.h. Hver konstant er et tal, hvor kun et enkelt bit er sat. Med den lodrette streg forbindes de logisk eller. I eksemplet får vi dermed en highres screen i Interlace. Customscreen betegner en brugerscreen i modsætning til en Workbench. Til sidst kommer fire pointere. Den første peger på en Font-struktur, som definerer en standard-skriftart. Den anden peger på en standard-titel. Den tredje bruges slet ikke og den fjerde peger på en bitmap, som kopi-

eres ind i screen'en. I de fleste tilfælde kan man imidlertid roligt sætte disse pointere til NULL.

### Flytte en screen

Den nye screen kan flyttes med funktionen MoveScreen. Som argumenter bruges en pointer til screen-strukturen og to tal, som angiver det antal pixels, screen'en skal flyttes i henholdsvis x og y retning.

I øjeblikket kan en screen imidlertid kun flyttes op eller ned, x-værdien er derfor altid 0. En positiv y-værdi flytter screen'en nedad, en negativ opad. Hvis flere screens er åbne, kan man også lægge en screen foran eller bagved alle andre. Funktionerne hedder ScreenToFront og ScreenToBack, og som argument kræver de kun en pointer til screen'en.

### Ændre farver

Som nævnt har hver farve et nummer. Hvilken farve, der svarer til hvilket nummer, bestemmes med SetRGB4. Funktionens argumenter er: en pointer til screen'ens viewport, farvens nummer, og andelen af rød, grøn og blå farve.

Hver farveandel angives som et tal mellem 0 og 15. Det giver  $16 * 16 * 16 = 4096$  forskellige mulige farver. Hvor mange farver, der kan bruges på en gang,

afhænger af antallet af bitplaner; men det er højst 32 (i low-res).

I forbindelse med farverne, kan man også nævne DisplayBeep, som får screen'en til at blinke.

### Lukke en screen

Når en screen ikke skal bruges mere, skal den lukkes. Da en screen bruger noget nær uendelige mængder af det kostbare chip-RAM, er det meget vigtigt. Funktionen hedder CloseScreen, og som argument bruger den pointeren til screen'en.

Demoprogrammet i boks 1 viser, hvordan de omtalte procedurer bruges. Prøv at lave lidt om på argumenterne og indholdet af NewScreen-strukturen, og læg så mærke til virkningen. Prøv f.eks. at fjerne ordet "LACE" og den lodrette streg. Prøv også, at ændre screen'ens placering, størrelse eller farve.

Næste gang vil vi så se på, hvordan man åbner et vindue på den nye screen, eller på Workbench.

### Intuition-kursus:

Lektion 1: Libraries  
Lektion 2: Screens  
Lektion 3: Vinduer  
Lektion 4: Menuer  
Lektion 5: Gadgets  
Lektion 6: Intuition-messages

### Boks 1: Screen-demo

```
#include <amiga20/intuition/intuition.h>
#include <amiga20/graphics/gfx.h>
struct intuitionBase *IBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct NewScreen NySkærm = {
  0, /* screen'ens venstre kant */
  0, /* screen'ens øverste kant */
  640, /* screen'ens bredde */
  512, /* screen'ens højde */
  3, /* antallet af bitplaner */
  2, /* menuelistens tekstfarve */
  1, /* menuelistens baggrundsfarve */
  HIRESLACE, /* opløsningsmodus */
  CUSTOMSCREEN, /* screen'ens type */
  NULL, /* Standard-skrifttype */
  "Min screen", /* screen'ens standardtitel */
  NULL, /* første brugergadget, altid NULL */
  NULL, /* bitmap, som skal kopieres ind i screen'en */
};
Pause(1000); for(i=0; i<500000; i++) {
  /* En lille funktion, som laver en pause, læg mærke til, hvor hurtigt en Amiga tæller til 1/2 million! */
  main();
}
```

```
struct Screen *Skærm;
IBase=(struct intuitionBase*)OpenLibrary("intuition.library",33);
if(!IBase)exit(1); GfxBase=(struct GfxBase*)OpenLibrary("graphics.library",33);
if(!GfxBase)exit(1);
Skærm=(struct Screen*)OpenScreen(&NySkærm);
if(!Skærm)exit(2);
Pause();
SetRGB4(&Skærm->Viewport,0,15,0,0); /* farve 0 rød */
SetRGB4(&Skærm->Viewport,1,0,15,0); /* farve 1 grøn */
SetRGB4(&Skærm->Viewport,2,0,0,15); /* farve 2 blå */
MoveScreen(Skærm,0,200); /* flyt screen'en nedad */
ScreenToBack(Skærm); /* læg screen'en i baggrunden */
Pause();
ScreenToFront(Skærm); /* læg screen'en i forgrunden */
Pause();
MoveScreen(Skærm,0,-100); /* flyt screen'en opad */
DisplayBeep(Skærm); /* screen'en blinker */
Pause();
CloseScreen(Skærm); /* lukke screen'en igen */
CloseLibrary(GfxBase);
CloseLibrary(IBase);
}
```





## Fremtiden befinder sig netop nu på siderne mellem dine hænder...

### MEGATRAVELLER 2

Med undertitlen "Quest for the Ancients" udsender Empire sin fortsættelse til deres storsucces Megatraveller, et af de bedste rum-rollespil, der endnu er lavet. Du og dine venner skal til planeten Rhylanor, for at forhindre nogen onde aliens i at lave slim (!?! o.s.v.) På din færd kan du besøge 127 planeter, 100-vis af byer, millioner af kvadratkilometer. Du kan enten komme frem ved at købe billetter hos de store rejseselskaber (Spies - rejs med overlyshastighed og vær glad!) eller du kan selv købe et skib. Men den slags koster penge, og for at få råd skal du finde gamle genstande og bestemte personer, der kan hjælpe på Rhylanor. Dermed er der belønninger i udsigt, men lad dig ikke stille tilfreds med det! Under selve hovedplottet er der nemlig en masse underplot, missioner der skal udføres og en masse skumle personer, der kommer fra en hemmelig organisation, der vist nok skulle være ude efter din skalp.

Interessant ser det ud, ikke mindst i lyset af, at vennerne i dine dit selskab handler på eget initiativ, hvis dine ordrer er forryk. Forventes ude til august i juli.

Ingen ved desværre hvornår...

### STUNT ISLAND

Disney har lavet nye aftaler med franske Infogrames, og det er der

kommet et par særdeles "anderledes" projekter ud af.

Tag f.eks. Stunt Island, hvor den mere traditionelle flysimulator parres med den temmelig anderledes filmfabrikationsbranche.

I samarbejde med utallige stuntinstruktører har Disney Software hvor spilleren selv skal skrive drejebogen, optræde og filme den stuntfilm, der i sidste ende gerne skulle komme ud af det. Der skal flyves mellem huse, gennem eksplosioner under broer og mange af de andre ting, du kender fra biografens mørke.

Der er 10 forskellige fly, et dragfly og en helikopter, der alle er

til rådighed for den fremadstræbende instruktør. Over 150 forskellige objekter (træer, bygninger og kendte turistattraktioner som Frihedsgudinden) kan kombineres, så du selv skaber et Virtual Reality-univers, hvor slaget skal stå.

Når det hele er filmet kan du selv redigere og kombinere dit endelige resultat med lydeffekter og musik, før den endelige fremvisning på lærredet på Stunt Island. Spillet forventes ude til PC'ere og Amigaer over den ganske verden til hhv. juli og november, og lyder som noget, der enten bliver et kultspil eller noget virkelig bras.



### THE COOL CROC TWINS

Det er ikke nemt at være cool. Og her tænker jeg ikke bare på almindelig "cool", men rigtig KU-UUL, så man kan køle sine drinks af bare ved at kigge på dem. Men for The Cool Croc Twins er det at



### DARK QUEEN OF KRYNN

Man må sige, at det ikke ligefrem er tryghed, der karakteriserer livet i Krynn. Hver eneste gang du vender ryggen til, er der et eller andet nyt, djævelsk komplot, der truer med at lægge landet i ruiner. Og det betyder, at du skal tilbage til Krynn igen igen igen...

Til gengæld skulle det være punkum denne gang. Det er nemlig selveste den barmfagre mørkets dronning, der denne gang har gemt sig i Taladas.

Enkelte nye ting er der da for de eventyrlystne. For første gang foregår en hel del af handlingen under vandets overflade, og det skulle ifølge U.S.Gold være helt fantastisk. Dine spillere kan denne gang nå helt op på 40. og finde magiske ting og kæmpe mod monstre, der aldrig er set før.

Der er temmelig modstridende oplysninger om, hvornår Dark Queen of Krynn dukker op, men det ser ud til, at det som det første SSI-spil ikke kommer til C-64...

### ROLLER COASTER

Flere mærkelige ting fra Infogrames og Disney Software. Denne gang får du mulighed for helt selv at fabrikere din helt egen rutsjebane, afprøve den og så iøvrigt sørge for at holde på hat og briller!

Med til at lave Roller Coaster er de mænd, der til daglig laver forlystelserne til Disneyland og Euro-Disney, og de har lavet et spil, hvor man til mindste detalje skal sammensætte sin rutsjebane, ligesom man også selv kan studere eller afprøve ti kendte af slagsen, der følger med i spillet.

Når du så selv skal igang, skal du placere tårne, loops og lægge

være cool en livsstil, og de gør det så gennemført at den smukke krokodille-sild Daisy Crocette er blevet rigtig forelsket - i dem begge to! Hun kan hverken stå for Punk Crocs rå, diamant-charme, eller for den afslappede, casual Funk Croc. Så hun gør som enhver kvinde (krokodille?) ville gøre i hendes situation - stikker af, mens hun forsikrer dem, at hun vil elske dem fra afstand.

Men det er naturligvis ikke nok for de to crocs - for som de siger "Crocetten står den cool bi", og det kaster dem ud i et platform-eventyr bestående af 10 verdener og 60 levels. Gennem mørke jungler, iskolde huler og grimme byer vil de kæmpe, dels mod hinanden, dels mod deres fjender.

Spillet forventes at være ude, når du læser dette, programmeret af Arcade Masters til både Amiga, PC og C-64.





sporene, ligesom der forventes, at du finjusterer svingene og stigningerne. Du skal selv afprøve den som den første, og du skal indstille på bremses, tyngdekraften (!) og boosters, så du helt selv kan bestemme, hvordan turen skal forløbe for alle de fremtidige gæster.

Til sidst bliver du bedømt af et ekspertpanel.

Herfra kan vi kun løfte alle tænkelige øjenbryn og henvise interesserede til november måned.

## AIR BUCKS

Impressions er mest kendt for deres strategispil, der alle har en mængde små kæmpende mænd i hovedrollen. Men nu har man åbenbart valgt at koncentrere sig om en lidt mere avanceret branche: simulationens.

Air Bucks ser ud til at komme til at ligne Railroad Tycoon ikke så lidt. Man starter med et enkelt Dakota-fly og en pose penge, og skal udvide flyselskabet til at omfatte hele verden, uden at lave SAS'ske bomberter. Spillet begynder i 1946 og fortsætter

helt op til vores dage, og undervejs vil der naturligvis dukke nye flytyper op, så Boing, Concorde og Airbus også bliver repræsenteret. Men de er dyre, så du skal nøje overveje, hvilke ruter du vil sætte ind på og med hvor store midler. Pengene skal komme fra aktie-handel og billetindtæger, og udgifterne involverer udover nyerehvervelse af fly naturligvis også brændstof, lønninger med mere. Det ser lovende ud, og skulle være ude når du læser dette.

## ASHES OF EMPIRE

Mike Singleton har en lang karriere som programmør at se tilbage på. De aller-mest hårdnakkede vil huske Lords of Midnight og Doomdarks Revenge, mens de fleste med en bedre hukommelse end tamilsags-ramte politikere nok skulle erindre Midwinter og Flames of Freedom. Men efter flammerne kommer asken, og Ashes of Empire er nyeste skud på stammen fra den kendte engælender.

Spillet er baseret på en politisk



situation, der meget ligner den, ysteuropa har været udsat for. Din opgave er at skabe orden i kaos i et smuldrende totalitært styre, der består af fem republikker og 40 provinser, der alle er uenige på den ene eller den anden måde. Du skal være diplomatisk og vinde tilliden hos over 9000 forskellige mennesker!

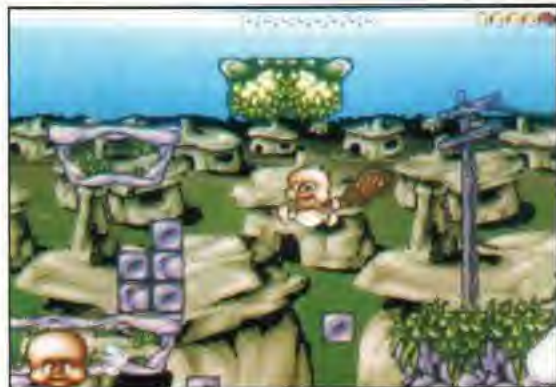
Ganske som i Flames of Freedom er der et enormt område, fyldt 3D-grafik og en masse transportmidler. Fans af hans oprindelige spil vil finde mere af det, de kender, mens de der er trætte af de enorme polygon-landskaber nok bør holde sig væk.

Kan være ude hvert øjeblik, det skal være.

## CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK

Der er sket mange ting, siden vores helt Chuck Rock besejrede den afskyelige Gary Gritter. For det første er Chuck og hans kone virkelig kommet på den grønne gren, efter at han har lanceret den første stenalder-producerede bil Rock-Et (tm). Men endnu mere lykkelig blev han, da Dr.Stork en dag kom med et lille nyt familie-medlem. Chuck prøvede at tænke på, hvor lykkelig han var, men kom i tanke om, at han slet ikke havde hjernekapacitet nok.

Måske godt det samme, for samtidig med berømmelsen begynde problemerne at vælte ned over den stakkels familie. Chuck har nemlig konkurrenter, og den værste og mest ihærdige af dem er Datstone Car Company, ejet af Brick Jagger, der har benyttet temmelig ufine midler. Derfor beder Chuck dem da også om at skride, da to repræsentanter fra ærkerivalen dukker op. Men det viser sig hurtigt, at de kommer for at kidnappe ham, og før han ved af det sidder Chuck stramt bundet til en stolpe i et fabriksanlæg. En sten, der bliver slynget igennem vinduet hos familien Rock medfører et grufult alternativ: Fabrikken eller Chucks liv. Det får selvfølgelig Junior til at fare i flint, og bevæbnet med en temmelig stor kølle begiver han sig ud for at befri farmand. Køllen kan bruges til at nedkæmpe fjender og skubbe sten med, men Junior kan også sætte ild til den og bruge den til at skræmme dinosaurer med. Forventes ude til november.



## HUMANS

Et stort fransk projekt, Mirage, spår selv, at de kommer til at spille en førende rolle i fremtidens computerverden-skuespil, og at dømme efter de store ting, de har sat i bevægelse, kunne noget tyde på succes. For tiden arbejder 50 mænd og kvinder på Humans, der ser ud til at gå især Lemmings i beddene. Men er du fan af det kendte Psygnosis-spils små grønne fyre, vil du opdage, at der alligevel er et par afgørende forskelle.

Selve plottet er ellers det samme. Du skal styre en lang række mænd fra et sted til et andet og undgå at miste for mange på vejen. Men i modsætning til de små lemminger, gennemgår dine mennesker en lang udvikling. Man starter i stenalderen, hvor dine mennesker efterhånden opdager hjulet, ilden og det gode ved en spids kæp, der både kan bruges til at afskrække vilde dyr og til at forcere kløfter fra i bedste stangsprings-stil. Efterhånden som dine mænd bliver klogere, dukker ikonerne op over dine nye muligheder. Hurtigt går det videre til riddertiden, hvor katapult skal give dine mænd mulighed for at redde en tilfangetagen dronning og til science-fiction-alderen, hvor robotter, små knapper m.m. giver dig mulighed for nye måder at dræbe mennesker på.

Altting ser fremragende ud - spillet kommer på Amiga og PC - men ingen ved desværre hvornår...



# CDTV. Det største teknologiske gennembrud siden TV'et, videoen og CD-afspilleren.



*Nu kommer du ind i billedet.*

**CDTV** er den geniale kombination af TV, video, CD - og computeren! Verdens første interaktive multimedia-maskine, som spiller musik, viser grafik, billeder og film - eller fungerer som elektronisk billedbog! En enkelt CD-skive rummer op til 300.000 A4 sider! Og denne enorme kapacitet kan bruges til

avancerede videospil, undervisning, dokumentation, præsentation, musikværksted, opslagsværk, illustrerede børnebøger og meget, meget mere.

## **Enkelt og logisk**

CDTV bruges sammen med dit TV og/eller dit stereoanlæg. Ved hjælp af den enkle og logiske fjernbetjening

navigerer du selv rundt på den valgte CD'er og finder de spil, informationer eller billeder, som du ønsker.

## **Prøv den selv!**

Bliv selv overbevist om CDTV's fantastiske muligheder. Kontakt nærmeste forhandler. Vi ønsker dig velkommen i CDTV's utrolige verden!



# Den 5. Kolonne



**- er stedet hvor Hook udgyder sine meninger om, og indtryk fra hverdagen i en hektisk EDB-verden.**

"Computer Charlie/  
ved lige nøjagtigt hvem & hvor han er/  
En anonymitet, anbragt på fastlagte skinner & spor/  
Computer Charlie tilbagelægger sit halve liv/  
I et spørgelsestog på vej til & fra kontoret/  
& det uden at sige et eneste fornuftigt ord"

-C.V. Jørgensen,  
"I En Blågrå Kupé" (1977).

Af Hook

Sandsynligvis er det ikke alle læsere, der har hørt "I En Blågrå Kupé". Og de, der har hørt sangen, kan muligvis ikke lide den. Men Kolonnen må nødvendigvis tage udgangspunkt i humanrobotten Computer Charlie og hans latterlige, musegrå gabardinebukser.

Vi taler om almindelige menneskers omgang med computere, for præcis der kan man nemlig skimte konturerne af et Problem, der er blevet tydeligere og større

med årene, og med Apple/IBM samarbejdet og Microsoft Windows tegner sig som gotisk flammeskrift på himlen. Om 5 år, når de gamle fjolser fra C-holdet er døde, er det for sent at gøre noget. Problemet er akut.

Nu tænker læseren måske "nå ja, informationssamfundet", men Problemet er meget større end som så. Det belyses bedst ved en fokusering på symptomerne, der er blevet tydeligere med tiden og gennem det sidste år har accelereret med turboknappen trykket i bund. Vi lever således i et land, hvor ordet "computer" for almindelige mennesker, altså mod sætningen til computere, er ensbetydende med "pc'er".

Med naïv forbløffelse må man konstatere, at computerskribenterne på "de store dagblade" (føj!) lever med et fedtet kostskoleslips bundet for øjnene, som dog i smug løftes ved de deadline for at lette afskriften fra de udenlandske computerblade. Adskillige gange er jeg begyndt på artikler, der umiddelbart ser ud som de bredt drejer sig om computere, hvorefter lovprisningen af OS/2 og Unix pludselig træder frem som sataniske glansbilleder på en baggrund af blegfede, middelalderne uvidenhed.

De fleste må have lagt mærke til IBMs pompøse propaganda for Navigator, et "populært fakturerings- og regnskabsprogram", der blandt andet pryder en hel bus i København. Som blikfang har man anvendt en nard med strittende hår, der er så gammel,

at han fortjener at dø. Han skal ligne Albert Einstein. Han holder en 3,5" diskette i hånden, hvorpå står "Navigator, også til Unix" og udbryster "Genialt!". Jeg tror ikke, at Einstein var særlig interesseret i fakturering, og han ville næppe have brugt så stærkt et ord som "genialt" om en prætenttøst indpakket lommeregner i softwarereform. Men "brugerne", som de kaldes, sluger det råt.

Den helt vilde tour de force i patroniserende smagløshed finder man hos Apple i reklamerne for "Macintosh Powerbook", der grundlæggende set er en pc-kompatibel bærbar Macintosh. Man ser en række billeder af computeren med forskellige skærmbilleder, der skal afspejle, hvor bredt anvendelig, hvor "personlig", Macintosh Powerbook er. Under hvert billede angives en person og dennes stilling, og personerne bruger altså alle Macintosh Powerbook, men alle til forskellige formål. Skærmbillederne strækker sig fra et snitbillede af en hjerne underskrevet af "Forsker Bjarne Ebert" til en håbløs barnetegning underskrevet af "Pædagog Lisbet Anker-Petersen". "Forsker" er nok en latterlig stillingsbetegnelse, og pædagogen er en kvinde, det siger sig selv. Der mangler blot et billede af en elguitar for at afspejle det, som "de unge interesserer sig for". Helt vildt bliver det, når Apple til sidst spørger: "Den personlige computer. Århundredets største revolution?" Med Macintosh Powerbook når bræk-

faktoren helt op på 11.

Dette er blot små brækker i et stort puslespil, der forestiller et grimt guldaldermaleri, et puslespil hvor Amigaen og kreativiteten er trængt ind på kun få brikker, som alle kæmper om at fragte den. Udhindret marcherer IBM videre under sloganet "Vi har svar på det meste" i dække af løgnen om "den personlige computer", hvilket Apple nu er blevet en del af. Det er et vigtigt led i den plan, jeg har valgt at kalde "Den Store Løgn", som fremover vil blive afdækket i Kolonnen. Og Problemet?

Problemet er, at ingen gør noget, at computerspil er blevet et Nintendo-fænomen med Mario som et falsk krucifiks til børnene, at en "computer" er en "pc'er". I dag er vi kun vidner til promoveringen af cd-rom, Microsoft Windows og de såkaldte ekspertsystemer, alt sammen råt kød i pumpen til pc-narkomanerne, der blot venter på fremkomsten af næste version af "dos", af disk operativ SYSTEM. En standard er sat. Men Den Store Løgn vil blive afsløret.

Computer Charlie/  
Er godt på vej til helt at sygne hen/  
I en blågrå kupé, hvor alt & alle kun er med som fyld/  
Computer Charlie verden venter på netop dig/  
Men du bli'r hvor du er af frygt & for en sikkerheds skyld



## VERDENS VÆRSTE SPIL - FORTSAT

Nogle bruger virkelig unfair kneb for at vinde konkurrencer. Således har Asbjørn Nielsen sendt os et spil tilbage, som vi oprindeligt sendte til ham (rødme!). Og da spillet samtidig har min vindingssaversion i hovedrollen, påvirker det mig i en særlig grad.

Som Asbjørn ganske rigtigt skriver, er der tre ting, der kan tyde på, at et spil ikke er godt:

- At det er en filmlicens
  - At en kendt personlighed har lånt sit navn til spillet.
  - At man får en underlig gratis gave med.
- Spillet er Moonwalker, personligheden er Michael Jackson (mand? kvinde?) og gaven er en ulækker plakate af førnævnte. Spillet er ufatteligt kedeligt, ufatteligt underligt og ufatteligt dårligt. Lydtracket består på første bane af fire samplede sekunder af Jacksons erkendende "Bad", og man kan tydeligt høre et halvt sekunds pause mellem hvert loop. Man bliver SiNdSsYgt!

Dumme, dengsede, dryppende, død-paranoide Jackson skal først rundt i en labyrint og samle en kanindragt, derefter rundt i en labyrint for at samle krystaller, der kan forvandle hans motorcykel til en bil o.s.v. Spillet er rigtig ubrugervenligt - det tager ca. 4 minutter at nå hen i den anden ende af labyrinten, men dør man her, er det tilbage til start. Man har desværre 20 liv.

Jeg hader Michael Jackson og jeg hader Moonwalker. Afgjort en aspirant.

Slem, men på en anden måde, er Goldrunner, venligst (?) indsendt af Rene Poggenborg. Spillet er et scrolende shoot-em-up, der er ekstremt dårligt programmeret. I manualen står der, at det kan spilles med joystick, men i praksis er man nødt til at bruge musen! Dermed er det umuligt at styre, og når det samtidig er så grimt, kedeligt og bugfyldt, har vi en klar finale-deltager.

Gå ikke glip af afgørelsen næste nummer.

## DRÆBER-DISKETTER

Jeg skriver nærværende linjer, fordi mit kun to måneder gamle interne diskdrev i slutningen af marts begyndte at se read/write-errors på halvdelen af mine disketter. Vel at mærke read/write errors, den selv fandt på. Efter et par uger afgik drevet en meget voldsom og brutal død (Af sillicium er du kommet, til sillicium skal...red.)

Bevæbned med garantibevis og bekymringer indfandt jeg mig snart hos forhandleren. Han byttede drevet, men ikke med et smil - han skældte mig nærmest ud!

Forklaring følger: billige disketter til 3,79/stk har på to måneder gjort det grundigt af med et drev til en tusse.

Hvis det er sandt, at disketterne dræber, så synes jeg, at det måtte være en opgave for DNC at advare mod billige noname disketter og at opfordre deres annoncører til at gøre det samme.

Det er løvrigt klart amoralsk at sælge disse disketter, og jeg havde nok ikke fået drevet byttet, hvis det ikke var den selvsamme forhandler, der havde solgt disketterne til mig!

Kim Gabriel, Kastrup

Der bliver solgt uendelige bunker noname-disketter, men at de ligefrem skulle kunne ødelægge drevet, lyder usandsynligt. De fleste spil bliver rent faktisk lavet på disse disketter, og hvis man får noname-disketter af en rimelig kvalitet, er de fuldt ud så gode som de dyre mærkevarer. Men for en god ordens skyld vil vi da godt advare mod at købe dem for billigt - forlang garanti. Det er ret ærgerligt at miste en dansk stil, fordi disketten er lavet af pap. Derimod kan det blive svært at få annoncererne til at advare imod de billige disketter - de færreste har problemer at nogen slags og sælger disketterne i bettevis. Men er du meget nervøs, kan du jo gøre som Kim og købe dem der, hvor du købte computeren. Men hvis forhandleren ikke kan stå inde for sine varer, hvorfor sælger han dem så???

# MAI

Ved Christian Sparrevohn

## INDEX PÅ DISKS

I laver et helt fint computerblad, måske lidt for poppet for min aldersgruppe, men alligevel i det store og hele godt og informativt.

Men jeg synes i er FOR bladorienteret og for lidt edb-orienteret. Således kunne jeg godt tænke mig, at når et år er gået og at I skal udgive et index, burde det foregå på diskette.

Der findes ganske udmærkede PD-databaseprogrammer, som kunne bruges til formålet, og den økonomiske side af sagen kunne løses ved, at indexet blev udgivet som en del af en PD-specielediskette. Hvis I så brugte det samme databaseprogram år efter år, kunne vi læsere kopiere index'ne sammen og således ville vi have en særdeles fin mulighed for at søge tilbage til gamle artikler o.lign. med det resultat, at de mange informationer i jeres blade ville kunne findes uden alt for meget bladren i de ældre numre. Samtidig vil jeg også opfordre jer til, at når I laver artikler om programmer og hardware forsøger at lave aftaler med udgiverne om, at der udgives en demodiskette, så vi selv kan sidde ved vores skærm og se, hvordan layout og funktionsmåde ser ud, før vi beslutter os for at købe. Dette er ikke en kritik af jeres beskrivelser i artiklerne, men det er nu engang bedst at sidde og kikke tingene igennem, før et køb beslutes.

Oldingen

En rigtig god ide, som jeg vil give videre til Bo, der står for vores PD-disketter. Det ville være en god ting til årets sidste PD-diskette, men den vil aldrig afløse vores tekstside, der bliver bragt nr.1 hvert år.

Vi er ret vilde med ideen om sponsorede disketter, men der er desværre ikke så mange, der er villige til selv at skulle betale disketterne. Skulle vi selv betale måtte vi, p.g.a. disketteindkøb, kopiering og distribution lægge en gylden tyver oven i bladprisen - og så ville der ikke være så mange købere. Men er der nogen, der vil indgå et samarbejde, er vi mere end villige.

En spilpræmie er på vej til Oldingen...

## EXPO-UDTRYK

Først en kommentar om "Amiga Expo '92". Da det var mit første møde med et Amiga Expo, blev jeg meget overrasket over den store menneske-mængde. Jeg ville faktisk påstå, at man kunne have brugt Brøndby-hallen, hvis alle ellers skulle have lov til at prøve nogle af de mange ting. Ellers var der alt, hvad man kunne tænke sig. Masser af spil (billige), nye programmer og man kunne endda møde nogle specielle mennesker som Trine Michelsen, Nina Jørgensen og Hugo (menneske? Trold? - Red.) Jeg fik endda også hilst på et par folk på DNC's stand, men I kan nok ikke huske mig? Nå, pyt, I mødte vel så mange DNC-fans. Virtuality var der også, men da jeg hører til den utålmodige del af den danske befolkning, fik jeg desværre ikke prøvet. Det var lidt ærgerligt - man ved ikke om man får chancen igen. Jeg fandt også et stykke papir, hvor der stod at man kunne tjene 10.000 kr. hvis man meldte nogle pirater! Er det ikke at gå lidt over stregen. Jeg kan godt se problemet med at folk kopierer og sælger andres spil for en brøkdel af den officielle salgspris, men at prøve at sætte piraterne op imod hinanden?

Vi får jo se, om det virker.

Lige da jeg ankom på Expo'et, var der nogle der "prøvede" at synge Karaoke. Det var s.... skægt at se de frivillige ofre dumme sig gang på gang. Men de blev da også belønnet for deres forsøg. Det var en god ide, hvem stod bag?

Det var så min mening om Expo'et og jeg kan varmt anbefale alle Amiga-freaks at møde op på Expo '93. Vi ses!  
Carsten Fenger, Roskilde



### SVAR FRA SCANTEAM

DNC har i de sidste udgaver bragt et par læserbreve angående Scanteam, som vi meget gerne vil besvare. En kunde i Norge klager over, at han måtte vente på en harddisk, som han havde bestilt. På det tidspunkt sidste år var der i en periode leveringsproblemer med GVP, men kunder fik selvfølgelig sin harddisk, og vi beklagede forsinkelsen. Kunden mente efterfølgende, at der manglede to kredse i pakken. Det lød lidt mærkeligt, men vi lod tvivlen komme kunden til gode og sendte to nye kredse til ham. Efter nogen tid mente kunden, at han stadig ikke havde modtaget brevet med de to chips. Vi kontrollerede postvæsenet, men der kunne man ikke hjælpe meget. Efterfølgende sendte vi to chips, denne gang anbefalet. Nu kunne kunden endelig bekræfte, at han havde fået kredserne.

Kunden opfordrer folk til at handle hos andre end Scanteam, men vi kan da oplyse, at kunden senere bl.a. har fået byttet en kreds, som han opdagede, at han ikke kunne bruge og yderligere har købt andre varer hos Scanteam.

Vi er selvfølgelig ked af, at kunden åbenbart har haft problemer med sine varer, men vi har absolut ikke bare afvist kunden. Vi har derimod hjulpet så meget vi kunne og sikret, at han har fået netop de produkter, han ønskede.

I nr. 5 af DNC klagede en kunde over, at han ikke havde fået en harddisk tilbage fra reparation. Kunden havde flere gange en harddisk til reparation på vort værksted og vi havde to teknikere, der testede harddisken og senere udfiktede enkelte dele for en sikkerheds skyld. Vore teknikere kunne ikke finde nogen fejl, men åbenbart fungerede det ikke på kundens computer. Kunden kunne så selvfølgelig vælge at få et andet harddisk-system eller pengene tilbage.

Efter harddisken havde været til reparation sidste gang, hørte vi ikke mere fra kunden og alt var åbenbart i orden.

Først for kort tid siden fik vi et brev fra forbrugerklagenævnet, hvor kunden havde klaget over, at han ikke havde fået sin harddisk retur fra sidste reparation. Vi undersøgte sagen og der var åbenbart sket en fejl og harddisken sat på lager.

Det er selvfølgelig meget beklægt, men vi ville ønske, at kunden havde kontaktet os tidligere. Det er nu engang svært at rette en fejl, som man ikke er blevet gjort opmærksom på. Kunden har i mellemtiden købt en anden harddisk og har valgt at få sine penge for den første harddisk retur, hvilket selvfølgelig er helt i orden.

DNC skriver i nr. 6 efter læserbrevet, at de ikke har kunnet få fat i Scanteam. Hvis DNC ønsker at få fat i nogen, kan vi da opfordre til, at man prøver med telefon, brev, fax eller lignende. Vi kan ikke undgå at spekulere på, om DNC er "ude efter Scanteam" (klip - red.)

Det er vel altid umuligt for en forhandler at undgå fejl eller at undgå, at enkelte varer kan være udsolgt. Man kan dog altid være sikker på, at Scanteam altid vil yde kunden den bedste mulige service (Jeg sagde KLIP! - red.)

Michael Jakobsen, Scanteam

Da indklagede ikke har svaret i sagen, lægges de af klageren givne oplysninger til grund, herunder at klageren ikke ved leveringen fik oplysning om fortrydelsesret, jf. lov om visse forbrugerretter § 13, stk. 1, og nævnt finder herefter, at aftalen er ugyldig i medfør af denne lovs § 13, stk. 3.

Det lægges endvidere til grund, at der var fejl ved sykkeldrevet, og nævnt finder, at fejlen må anses for en mangel, samt at køberen også af denne grund er berettiget til at hæve købet.

Nævnet træffer herefter følgende

#### AFGØRELSE:

Indklagede, Scanteam Software & Hardware, bør inden 30 dage betale 8.382,25 kr. til klageren, Peter Åge Larsen.

På Forbrugerklagenævnets vegne, den 24. APR. 1992

Jørgen Holt Rasmussen  
formand

Lars Rostgaard  
sagsbehandler

Var du med til Expo'92. Hvis nej, kan jeg kun tilføje: Hvor var du heldig. Ikke fordi jeg har noget imod konceptet, men fordi de mennesker, der satte tid af til denne "udstilling" ikke måtte røre varerne, men kun kikke. Det skal dog tilføjes, at der var nogle steder, hvor man kunne "lege". BMP og Citydata havde som sædvanlig stavlet en flot stand op og fyldt den med legetøj, for ikke at tale om Commodore, SuperSoft m.v. Jeg personligt havde håbet på et brag af en udstilling, fyldt med såvel nye som gamle produkter, man kunne prøve. Men nej! Som Hugo ville sige: Av ska' du ha', jeg følger mig helt r. rendt! Mickey Beyer Clausen

Vi var selv meget tilfredse med messen, og vi har fået rigtig meget positiv feedback. Selvfølgelig vil ikke alle være tilfredse, og det kan vi kun være ked af. Til Mickeys kritik kan jeg kun sige, at vi ikke kan bestemme, hvordan udstillerne skal indrette deres stande - vil de udstille spil på 200 amigaer, skal vi nok sørge for strømmen, men anden indflydelse har vi ikke. Det virker på samme måde som i "det virkelige liv" - I er kunder, og bør straffe eller belønne dem, der yder god service. Demonstrerer BMP deres varer, mens XY foto ikke gør, er det klogest at handle i BMP. Men til alle siger vi fra redaktionen på gensyn til Expo '93, der desværre jo skal arrangeres i nye lokaler - Brøndbyhallen?!

En tynd kop te! Scanteam gør ikke rede for følgende problemer:

1) Hvorfor påstod man først, at man havde fyldt harddisken helt op med data, og ændrede senere forklaring?

2) Hvorfor var det nødvendigt at ringe til importøren af harddisken for at få forklaring, hvad der var galt?

3) Hvorfor benægtede Scanteam at have modtaget det anbefalede brev, når postvæsenet BEVISTE, at man havde kvitteret for modtagelsen? 4) Hvorfor besvarede man ingen af brevene fra Forbrugerklagenævnet eller Peter Larsen?

5) Hvorfor skriver Scanteam i ovennævnte brev, at "kunden har valgt at få sine penge tilbage", når vi i mellemtiden har modtaget et brev fra Peter Larsen med såkaldte akterne, der tydeligt dokumenterer, at Forbrugerklagenævnet decideret har DØMT Scanteam til at betale pengene tilbage? Denne dom faldt 24-4-92

6) Hvorfor havde Scanteam ikke betalt pengene 5-5-92?

7) Hvorfor ville man ikke samarbejde med Forbrugerklagenævnet?

8) Hvorfor var hele sagen så kompliceret og tog så meget tid?

9) Hvorfor er Scanteam så svære at få fat i?

Vi prøvede adskillige gange at ringe til Scanteam, men kom aldrig igennem, telefon blev ikke taget o.lign. Der havde vi ikke mere held end Peter Larsen og Terje Marthinussen, men vi syntes ikke, at det kunne være rigtigt, at man ligefrem skulle skrive til Scanteam - hvis de da overhovedet havde svaret.

Vi er IKKE ude efter Scanteam. De to førnævnte sager er dokumenterede, vi har bare fremlagt beviserne og indet læsne tage stilling - på samme måde som vi fremlægger Scanteams forklaring. Det kaldes Journalistik.

Men vi kan godt blive lidt sure over, at Scanteam afleverer dette brev EFTER deadline til nr.6 og fortæller, at hvis det ikke kommer med i nr.6, vil de ikke annoncere... Vi hverken kan eller vil stoppe et trykkeri for en annonce! Og til læserne: måske skal I af med et par kroner mere hos en anden forhandler, men føler I jer ikke trykke ved at postordre-handle med et bestemt firma, så lad være! De ekstra penge er givet godt ud på den gode service, som der gudskelev er mange, der tilbyder!



## ANMELDERKOPIER OG ABSURDITETER

Jeg er en dreng på 16 år, der sammen med min lillebror har anskaffet mig en Amiga 500. Derfor har jeg nogle spørgsmål og en enkelt kommentar.

1. De spil I modtager fra softwarefirmaerne, er det 1 spil af hver slags eller er der flere?
  2. De spil I sender ud til de heldige modtagere, er det de spil I modtager fra softwarefirmaerne eller er det bare billige piratkopier?
  3. Er det kun enkeldiskettespil, eller er der også spil, der fylder mere?
  4. Hvor tidligt modtager I spillene inden de kommer på gaden?
  5. Hvor lang tid er det siden, at I anmeldte German Soccer til Amiga, og hvad fik det?
  6. Er der kommet et German Soccer II?
- Kommentar: Jeres anmeldelse af Kick Off på C64 er ufattelig, ultimativ, sensationel, utrolig dårlig. Efter min helt egen mening er det klart det bedste fodboldspil, der nogensinde er lavet til 64'eren. Derimod er 2-eren virkelig dårlig.
- I siger også, at Microprose Soccer er det bedste fodboldspil, der er lavet til c-64. Der er I på gale veje, for det er virkelig dårligt. Der er ingen frispark, ingen straffespark, ingen gule eller røde kort, ingen valg af taktik m.m.
- Hvorfor får I jer ikke en telefax, det vil gøre indsending af breve nemmere. Steffen Damtoft, Østervrå.

1. Som oftest får vi kun eet spil af hver slags.
  2. "DNC som piratcentral"? Det lyder lidt mærkeligt! Selvfølgelig sender vi anmelderkopierne ud, som vi får fra forhandlere og firmaer
  3. Spillene har den størrelse, de nu engang har. F.eks. Rise of the Dragon, der fylder 10 diske.
  4. Meget forskelligt. I bedste fald ca. 1 måned før, i værste fald samtidig med, at de kommer på gaden.
  5. Vi har aldrig hørt om det, aldrig set det og aldrig anmeldt det.
  6. Se 5.
- Kommentar: Smag og behag. Måske er der ikke så mange features i Microprose Soccer, men vi synes at der er et bedre feel.
- Og iøvrigt - vi HAR en fax (se forrest i bladet!)

## HVAD FOREGÅR DER?!

Vær hilset! Jeg, doktor Fisker, har efter mange timers arbejde foran min Amiga 500 fundet en ny sygdom. Så ny, at jeg endnu ikke har kunnet give den et navn.

Personen det er gået ud over, er spilanmelderen og nu også spilredaktøren Christian Sparrevohn. Jeg begyndte at få mistanke til Christian og sygdommen for ca. 1 år siden, nemlig i DNC nr. 3 1991. Der skrev han om Creatures: "Hvis dette spil havde været en pige, ville jeg invitere hende ud at spise". Så gik der ca. 3 måneder før min undersøgelse for alvor begyndte. I nr. 7/8 1991 skrev han om Eye of the Beholder: Jeg elsker det... jeg vil komme sammen med det!" Da blev jeg chokeret: at den ellers så fornuftige Christian kunne sige sådan noget. Personligt foretrækker jeg nu piger. Hvis du stadigvæk kommer sammen med EOB, vil jeg råde Dorte og Jakob at konfiskere det eller sende det til mig. I mellemtid vil jeg råde dem til at holde Christian fra de smukkeste Gold Games. Hvad har du at sige til dit forsvar? Og er Dorte højere end Christian?

Lars Ejelke Fisker, =lbong

Du fik mig! Jeg troede ellers at jeg kunne holde min grusomme hemmelighed for mig selv. Siden EOB slog op med mig er jeg imidlertid begyndt at slå ind på den rigtige vej, og har i dag en kæreste af ægte kød og blod - så please! Fortæl hende ikke om min dunkle fortid og røb ikke, at jeg sidder oppe om natten, når hun sover, og spiller Eye of the Beholder II. Og nej! Dorte er mindre end mig...

## Det Vittige Hjørne

Endnu engang: Send dem ind! Vi ved, at I kan dem!

En læge og en sygeplejerske står og taler sammen. Sygeplejersken spørger pludselig:

- Hvorfor står du med et termometer bag øret?
  - Satans, siger lægen, så er der et eller andet røvhul, der har taget min kuglepen!
- Michael Roager, Greve

En mand på hovedbanegården skulle på toiletet, men på døren stod der "under ombygning". Han går over og spørger billetkontrolløren, om han ikke godt må bruge dametoiletet, og det får han allernådigst lov til - mod at han kun bruger den grønne og den gule knap.

Da han er færdig, trykker han på den gule knap, og bliver tørret. Han trykker på den grønne, og han bliver kløet på ryggen.

Han bliver ivrig, og trykker på den røde... Da han vågner på hospitalet, står kontrolløren ved sengen, og forklarer ham, at den røde knap var en automatisk tampon-udtrækker.

Bo Larsson, Greve

To regnorme-koner mødes i haven. Den ene er lidt trist, så som den omsorgsfulde orm den anden er, spørger hun, hvad der dog er i vejen.

- Min mand er på fisketur!!!
- Allan Jørgensen, Rødning

- Hvad kalder man et fårs snorebånd.
  - Et færtov
- Rasmus F.Hansen, Århus

Købmand Jensen havde en lille butik i den lille by. En dag blev der bygget et stort supermarked lige til venstre for ham med sloganet "Byens bedste supermarked". Det var hårdt for Jensen, der så omsætningen dykke.

Kort efter bygges et supermarked til højre for ham, der slog sig op som "Byens billigste supermarked". Jensen var på fallitens rand, indtil han fandt på at sætte skiltet "Hovedindgang" op.

Rasmus F.Hansen, Århus

- Hvad er det for en ret? spørger gæsten på restauranten på Mallorca.
- Det er "cojones de Toro" - tyrenasser, svarer spanieren.

- Jamen, de var da mindre sidste gang jeg spiste her!
  - Det er heller ikke altid tyren, der vinder!
- Bo Madsen, Varde

Olsen havde sendt sin kæreste et par nye trusser i julegave. På det ene ben var broderet "Glædelig jul!" og på det andet "Godt nytår!". I takkebrevet stod der: "Tusind tak, skat! Du er altid velkommen mellem jul og nytår!"

Bo Madsen, Varde

Jeg stiller op til Europa-parlamentet!  
Jørgen Schleimann, tidl. TV2-direktør

3 mænd sidder på plejehjemmet, og snakker om deres børn.

- Jeg har fem drenge, nok til et 5-a-side-hold, siger den første
- Jeg har 11 sønner, nok til et fodboldhold, svarer den anden.

- Jaså! Men jeg har 18 døtre, nok til en golfbane!  
Stanley Brøns, Næstved

- Mor, må jeg gå ud på isen?
  - Nej, den er usikker!
  - Men far er derude.
  - Han er forsikret.
- Stanley Brøns, Næstved

Hver måned præmierer vi de bedste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spill! Så hvis du har meninger, reaktioner på andres breve, vittigheder til "Hjørnet", spørgsmål, svar eller andet, som du mener det er værd at udeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K



Ma - Fr. 12 - 18 Lø i ukket



# 2-D ANIMATION

**For folk, der ikke er vant til at bruge Amiga til animationer, gennemgår vi her nogle ord og begreber der er vigtige at have styr på først.**

Af Flemming V. Larsen

**H**ar du tidligere arbejdet med traditionel animations-teknik, og/eller er det forholdsvis nyt for dig at bruge en Amiga, som dit animations-værktøj? I så fald kan der være visse ord og begreber, og visse hardware-mæssige forhold, det er rart at have styr på, før du går igang for alvor. Derfor er denne artikel bygget op som et 2-D animations minileksikon.

## RAM

RAM (Random Access Memory) er Amigaens arbejds-hukommelse. Når du arbejder med et program, bliver det først læst op i denne RAM, hvorfra der så er hurtig adgang til alle processerne, programmet kan udføre. Nogle programmer (f.eks. DPaint) har valget mellem at indlæse hele eller kun en del af programmet i RAM ved opstart. Dette har især betydning ved store programmer og lille RAM-forråd. Man kan nøjes med at indlæse de nødvendige processer og derved spare på RAM-forbruget.

## CHIPRAM

Amigaen har 2 former for RAM, kaldet CHIPRAM og FASTRAM. CHIPRAM er den del af RAM som Amigaens specielle hjælpe-processorer har adgang til. Hjælpe-processorerne fungerer parallelt med hovedprocessoren (CPU'en) - og står bl.a. for dannelse af skærm billeder, afspilning af lyd og flytning af figurer/brushes i en animation.

I animations- og grafiksammenhæng har CHIPRAM-størrelsen stor betydning. Jo mere CHIPRAM desto flere skærm billeder (multitasking), desto højere skærmopløsning, desto større arbejdsbrushes (udklip) og desto længere lydsekvenser.

A3000 og A500+ (A600) kan uden større indgreb bestykses med 2 MB CHIPRAM, som pt. er maksimumstørrelsen. Til A2000 og A500 kræves specielle adaptere, MegaChip og evt. udskiftning af grafikprocessor (FatAgnus) og evt. en mindre ombygning af printpladen for at kunne opnå samme mængde CHIPRAM. Ellers har A2000 1 MB og A500 512 KB som standard.



## FASTRAM

Resten af RAM er FASTRAM. Her opbevarer Amigaen de data, som ikke er i brug via CHIPRAM. I praksis indlæser Amigaen f.eks. først en animation i FASTRAM; derefter hentes et billede af gangen over i CHIPRAM, og vises på skærmen. Jo mere FASTRAM man har, desto længere animationer kan man altså afspille direkte fra Amigaen.

Bruger man ikke Workbench/Kickstart 2.0, er det nødvendigt at bruge kommandoen FASTMEMFIRST for at fortælle Amigaen, at den skal indlæse data i FASTRAM først - og derved holde så meget CHIPRAM som muligt fri til de data som kun kan afvikles via denne. Ved hjælp af specielle RAM-udvidelseskort kan A500, A500+, (A600) og A2000 bestykses med op til 8 MB FASTRAM.

## ANIM-formater

En af grundene til, at man på Amigaen er nået så langt på grafik/animations-området, er en tidlig standardisering af grafik/animations-formater. Og den derved skabte muligheden for at udveksle data fra det ene program til det andet.

## PAGEFLIPPING

Den tidligste form for animation på Amigaen var Pageflipping. Animationen afvikles simpelthen som et lysbilled-show, hvor de enkelte billede vises i meget

hurtig rækkefølge. Animationen gemmes som regel som et manuskript (indeholdende billederekkefølgen) og et antal enkeltbilleder.

Fordelen ved denne metode er en konstant hastighed, som gør nøjagtig timing mulig, og et meget frit paletvalg. Ulempen er at animationer opbygget af enkeltbilleder fylder meget (i lav opløsning ca. 35 KB pr. billede) - og derfor kræver meget RAM. Har man en tilstrækkelig hurtig harddisk, er der på det seneste dog kommet programmer, som gør det muligt at hente animationens billeder direkte fra harddisken.

## Double Buffering

Alm. rå Pageflipping-animation kan give problemer med lidt flimmer på skærmen, når det ene billede afløser det andet. Dette elimineres ved såkaldt Double Buffering.

Hvis vi igen bruger sammenligningen med et lysbilled-show, kan man sige, at man ved double buffering har to istedet for en diassremviser til rådighed. Mens der vises billede fra den ene, kan man skifte billede i den anden. Man undgår derved at billedskiftet bliver synligt.

Eller i Amiga terminologi: man bruger to "Buffers" under fremvisningen af animationen: Billede 1 kopieres til buffer A, som vises på skærmen; mens billede 2 kopieres til buffer B. Derefter vises buf-

fer B; mens billede 3 kopieres til buffer A og så fremdeles. Man undgår derved, at kopieringen foregår direkte på skærmen.

## Anim OPT 5

For at få animationerne til at fylde mindre er forskellige Animation-komprimeringsformater blevet udviklet. Det mest udbredte i dag hedder ANIM OPT 5, og bruges af mange forskellige programmer (se næste måneds artikel om animations-software), desværre ofte i lidt divergerende fortolkninger.

I dette anim-format gemmer man forskellen fra billede til billede, fremfor det fulde indhold af hvert enkelt billede. Har man f.eks. en animation af en mand, der blinker med øjnene - er det kun nødvendigt at gemme det lille udsnit af billedfladen, hvor øjnene er tegnet.

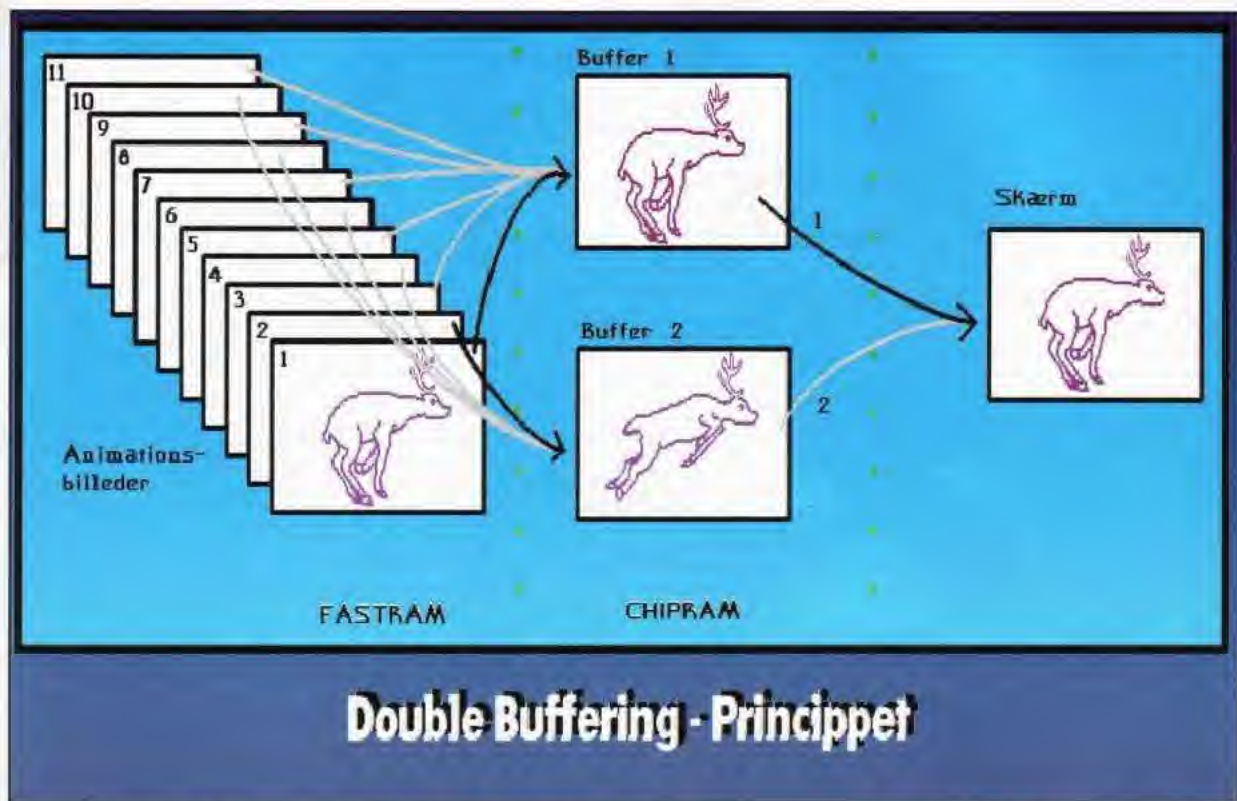
Anim Opt 5 - formatet gør også brug af double buffering. Derfor er animationen opbygget på flg. måde: Billede 1 gemmes i fuld format, billede 2 gemmes som forskellen mellem 1 og 2, billede 3 gemmes som forskellen mellem 1 og 3, billede 4 gemmes som forskellen mellem 2 og 4, billede 5 gemmes som forskellen mellem 3 og 5 og så fremdeles. Fordelen ved denne metode er, som nævnt, at animationen som regel fylder mindre både i RAM og på disk.

Ved brug af rene sceneskift, baggrundscrolling eller bevægelse af/på meget rasterede farveflader, kan denne gevinst dog hurtigt blive ædt op. En Anim Opt 5 "komprimeret" animation kan sågar komme til at fylde mere, end en tilsvarende enkeltbillede-animation ville fylde.

En anden ulempe kan være problemer med ujævn hastighed under afspilning af animationen, da det tager forskellig tid at dekomprimere de enkelte billeder, alt efter forskellen fra forgående billede. Dette gør det svært at forudsige den nøjagtige afspilningslængde og at synkronisere billede og lydspor.

Holder man sig derved for øje, er Anim Opt 5 dog et meget brugbart (og meget udbredt) format.





Princippet ved "double buffering" er, at to billeder bliver læst ind i hver sin "skuffe"; i hukommelsen, og så hentet frem til skærmen når nødvendigt, hvilket forøger både hastighed og kvalitet i en animation.

Der er også lavet en fælles standard for animerede figurer (udklip), de såkaldte animbrushes.

Man kan f.eks. klippe en sekvens med en gående person ud af en animation og gemme den som animbrush til senere genbrug i samme eller andre animationer - eller man kan gemme animbrushes som mellemformater for mere komplicerede eller sammensatte bevægelser - og derved spare en hel del tegnearbejde.

Arbejder man med samme figur i flere animationer, kan man således opbygge et bibliotek over figurens karakteristiske mimik og bevægelser - gemt som animbrushes.

Animbrushes er ikke, som hele animationer, bundet til den skærmopløsning eller farvedybde, hvorunder de er gemt. Udover deciderede animationsprogrammer gør visse præsenteringsprogrammer også brug af Animbrush-formatet (se næste måneds artikel).

## LOOP-animation

Hvis man gemmer en animation i f.eks. DPaint (som benytter sig af Anim Opt 5 formatet), kan animationen afspilles i en uendelig tykke, også kaldet loop. Dvs. når animationen er nået til sidste billede, starter den forfra. Dette kan

lade sig gøre fordi DPaint automatisk gemmer billede 1 og 2, som "skjulte" billeder, i slutningen af animationen, således at det næstsidste billede i animationen har en relation til billede 1 og det sidste billede har en relation til billede 2. Gøres dette ikke, vil der opstå problemer med double buffering (se ovenfor), når animationen efter første gennemløb skal skifte fra det sidste til det første billede.

## Skærm-formater

Det er muligt at arbejde med flere forskellige skærmopløsninger/formater på Amigaen. Disse benævnes enten ved et navn, f.eks. Lo-Res (lav opløsning), Med-Res (medium opløsning) osv. eller som bredde gange højde i pixels (punkter) f.eks. 320 x 256, 640 x 256 osv. Hvilket format man vil vælge kommer lidt an på hvilke opgaver, man vil løse og/eller i hvilken forbindelse, det færdige resultat skal benyttes. Jeg vil komme nærmere ind på de forskellige formater/opløsninger i senere artikler. I denne artikel vil jeg kun komme med forklaringer til de to skærbillededytryk, Overscan og Interlaced.

## Overscan

Normalt fylder et Amiga-skærbillede ikke hele monitor/tv-skærmen ud. Der er en ubenyttet

rand rundt om hele billedet. Denne rand kan fjernes ved at benytte sig af et specielt format, kaldet Overscan. Ved overscan bliver Amiga-billedet større end skærbilledet.

Det er især vigtigt at bruge overscan ved animationer, hvor figurer bevæger sig ind eller ud af billedet i en af siderne eller i bund/top. Uden brug af overscan vil det se ud som om, figuren pludselig bliver skåret over, når den nærmer sig billedranden.

## Interlaced

At et skærbillede er interlaced, vil sige, at det er bygget op af to halvbilleder. Skærbilledet dannes normalt linie for linie startende i øverste venstre hjørne. Disse linier kaldes også scanlinier. Ved interlace dannes første halvbillede på scanlinierne 1,3,5,7,9 osv., indtil bunden af skærmen er nået - derefter springes op til scanlinie 2 og det andet halvbillede dannes på scanlinierne 2,4,6,8,10 osv.

Princippet er samme som et almindeligt TV/Video-billede benytter. Det er også derfor at det anbefales at bruge et interlaced format, hvis man vil overføre sin animation til videobånd. Ikke fordi et non-interlaced skærbillede ikke kan overføres til video; men ved senere klipning/redigering kan der opstå problemer med

billedkvaliteten.

På en alm. Amiga-monitor har interlacede skærbilleder den ulempe, at de flimrer ret kraftigt. Det kan derfor være temmelig hårdt for øjnene, at arbejde i længere tid i det format. Her må man enten anskaffe sig en såkaldt Flickerfixer, som i kombination med en VGA- eller multisync-skærm, kan fjerne flimret - eller man må arbejde i en lavere non-interlaced opløsning, og først tilføje interlace til skærbilledet, når det skal overføres. Dette lader sig gøre i forskellige præsenteringsprogrammer eller v.h.j.a. et PD-program som "Set-Lace".

Da ikke alle flickerfixere er kompatible med det udstyr, man skal bruge til at overføre amigabilledet til en videobåndoptager, kan det være nødvendigt at slå fixeren fra ved selve overførelsen.

## Næste gang

Det var alt for denne gang. I næste artikel vil jeg gennemgå og sammenligne nogle af de mange animationsprogrammer, der er på markedet til Amigaen i dag!



# Fire esser til AMIGA

## InterSpread:

Bygget over et avanceret bruger-interface indeholdende bl.a. bred vifte af matematiske/økonomiske funktioner, præsenterations grafik, et enkelt makro sprog og et veldokumenteret sæt af avancerede funktioner. Løsningsmuligheder til alle komplekse regnearbejder findes på Amiga'en i InterSpread.

## InterSound:

Med en helt ny generation af lydbehandlings software, giver InterSound brugeren ubegrænset kontrol over soundsamples og lydeffekter. Funktionerne inkluderer bl.a. frimixing, editing af lyddata, 15 forskellige effekter, op til 8 soundsamples i hukommelsen på en gang, AM og FM modulation af lyddata og meget mere.

## InterBase:

Som en pioner i den nyeste bølge af database teknologi, giver InterBase brugeren hurtig styrke og ydelse i en nemt tilgængeligt brugerinterface. Inkluderer bl.a. grafik behandling, udvidet kontrol over skærm-design og udskrift, statistiske informationer, og adgangsbeskyttelse. Kan desuden brydes sammen med InterWord.

## InterWord:

Ingen anden Amiga tekstbehandling giver brugeren så mange muligheder. Index-generering, statistik funktioner, imponerende skærmkontrol og en bred vifte af andre praktiske funktioner gør InterWord til DEN tekstbehandling for både begyndere og professionelle brugere. Kan desuden brydes sammen med InterBase.

## INTERWORD

VEJL. UDSALGSPRIS:  
**895,-**

INCL. MOMS

Advanced software  
technology for the  
Amiga computer...

Producent:

**INTERACTIVISION**

Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

KAN KØBES HOS FØRENDE FORHANDLERE



# Amiga Expo'92/II - i Århus!

**Nu får ALLE i Jylland mulighed for at opleve den fantastiske Amiga Expo-udstilling - Det Nye COMPUTER arrangerer nemlig efterårets Amiga-show i Århus!**

Af Christian Martensen

**H**vis du er fast læser af DNC, ved du allerede, at Amiga Expo er for Amiga-folket, hvad motorvejen er for bilister...

Det er fjerde år i træk at vi arrangerer det populære Amiga-show, men det er FØRSTE gang, at vi holder showet hele TO gange på et år, og FØRSTE gang at Amiga Expo bliver afholdt i Århus, nærmere bestemt Ridehuset, eller Marselisborg-hallen om man vil.

Ligesom i København bliver der masser af spændende oplevelser-shows, optræden, billig hard- og software, og så Virtual Reality. Og så kommer Det Nye COMPUTER's medarbejdere også, som du kan komme og hilse på, og få en sludder med. Vi opstiller en hel lille redaktion, så vi samtidigt får lavet lidt på det næste nummer af bladet.

## Masser af udstillere

Forhåndsinteressen har været meget positiv fra de sædvanlige

udstillere, der selvfølgelig øjner chancen for at opleve en succes endnu en gang. Bl.a. har Soflech, Amiga Warehouse, SuperSoft, Commodore og Betafon allerede givet deres tilsagn, og at der kommer endnu flere er garanteret. Vi er stadig i planlægnings-fasen, så hvis du har nogle ideer, må du endelig skrive til bladet:

**Det Nye COMPUTER  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.  
Mærket "Amiga Expo"**

## Hvad kan jeg så prøve?

Trine Michelsen har sagt JA til at komme med til Århus, og spille strippoker med hvem der tør - dog er det uden risiko for dig at deltage - det er kun Trine, der smider tøjet...

Der vil også være en af de spændende Virtual Reality-maskiner til fri afbenyttelse. Denne gang har vi lejet en lidt anden model, hvor man står op, frem for



Der bliver garanteret mindst lige så meget gang i den på Amiga Expo '92 i Århus som i København - her billede fra een af hallerne i den nu nedbrændte Odd Fellow Palæ.

at sidde ned. Kom og prøv!

Skærmtrølden HUGO kommer med sit populære show for barnlige sjæle i alle aldre, og laver også konkurrencer, hvor du kan vinde mange spændende ting. Der vil også, ligesom i København, være Karaoke-sang (du ved, stå på scenen og synge for publikum...), så hvis der er en lille Jodle Birger gemt i dig, har du chancen for at blive opdaget på Amiga-Expo!

De mange udstillere har taget hele deres lager med, og du har mulighed for at købe netop den RAM-udvidelse, eller netop det diskdrev som du altid har drømt om, til en billig penge. Amiga Expo er stedet, hvor du kan gøre årets handel.

## Mere næste måned

Vi skal nok holde dig løbende orienteret om årets (anden) Amiga-

begivenhed i de næste numre af DNC, og holde dig i kog helt op til selve udstillingen. Klip kuponen ud, og hæng den op på din opslagstavle, på væggen eller på hoveddøren!

Yderligere info om Amiga Expo '92: ring på tlf.: 3391 2833, Att.: Chefredaktør Christian Martensen

Vel mødt på Amiga Expo'92/II i Århus!

**"Ting jeg SKAL huske:"**  
Amiga Expo'92/II-Århus  
Marselisborghallen

Afslutningsaften  
Lørdag 16-18  
Kl. 19-24



Kom og prøv denne version af Virtual Reality - GRATIS(!) på Amiga Expo i Århus.



Kom og spil computer-strippoker med Trine Michelsen - heldigvis er det kun Trine, der skal smide tøjet i Marselisborg-hallen i Århus...



# Klip og klistre i dine filmstrimler!

**Det er simpelthen overdrevent! Nok er Amigaen en alsidig maskine, men at den skulle kunne bruges til at redigere (klippe) en film sammen, det lyder noget usandsynligt.**

Af Bo Jørgensen

**D**et var de tanker, der fløj gennem mit hoved, da jeg første gang så en annonce for programmet Video Director (Gold Disk).

Annoncer har det med at love mere, end de kan holde, så det var med intens spænding, jeg åbnede pakken med programmet, kablerne og manualen. Her lå så de stumper, der skulle kunne give mulighed for at fuldende mit lille filmstudie. I DDK nr. 5 så vi på en anden væsentlig del af dette studie, nemlig den del hvor tekst og grafik kan sammensmeltes med selve "filmen", programmet SCALA 500.

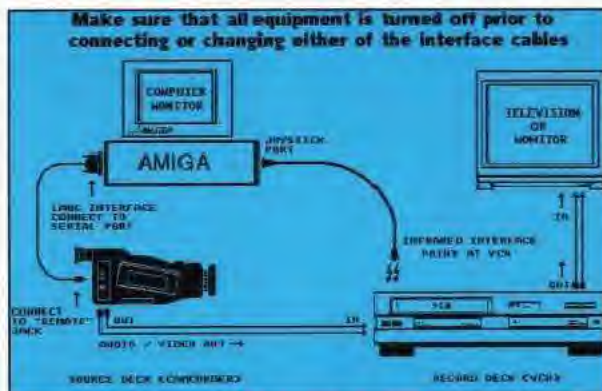
Video Director er som sagt et program, der giver mulighed for at klippe i sine filmstrimler. For at kunne gøre dette, er det jo nødvendigt at Amigaen kan styre både videokameraet og videobåndoptageren (VCR). Og det har folkene bag Gold Disk klaret på

en meget smart måde. Med i pakken følger to kabler, et til kameraet og et til båndoptageren. Kablet til kameraet sættes i Amigaens serielle port, og monteres derefter på kameraets remote stik. Det andet kabel sættes i Amigaens joystick-port 2, og videre hen til båndoptagerens remote sensor.

Allerede nu er der sikkert flere videobrugere, der er faldet fra, på grund af manglende remote-stik på kameraet eller/og lignende mangel på båndoptageren. For at kunne bruge programmet er der nemlig et par ting man skal gøre sig klart: har ens kamera et remote-stik og i givet fald, er det under LANC-standarden (udviklet af SONY), og på båndoptagersiden er det nødvendigt at den kan styres via en fjernbetjening.

## TrainRemote

Det første kabel er hurtigt monteret, hvorimod det andet til VCR'en



Opsætningen med Video Director - når den er klar kan du klippe og redigere i dine film som du har lyst, og lade Amigaen lægge det færdige resultat ned på et videobånd, uden dårlige overgange.

kræver lidt forberedelse. Det er jo meningen, at Amigaen skal kunne styre VCR'en, og derfor må fjernbetjeningens infrarøde stråler overføres til Amigaen. Gold Disk har klaret det på en ganske eminent måde. På disketten ligger et lille program, TrainRemote, som, når det er startet op, kan styre overførslen af fjernbetjeningens signaler til Amigaen. Man sætter simpelthen remote-kontrollen hen til enden på kablet, trykker på PLAY i TrainRemote programmet og derefter PLAY på remot'en. På sammen måde overføres de andre ordrer, og der-

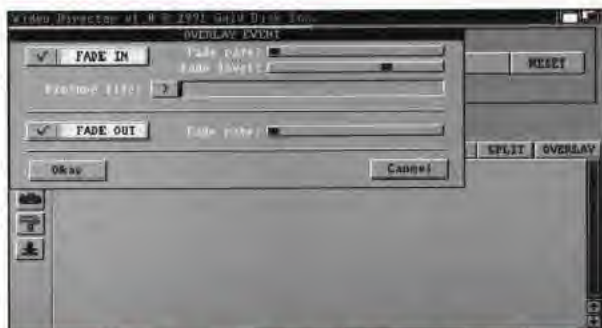
efter gemmes disse i skuffen Vcdata så de er klar til senere brug. Nu fungerer Amigaen som remotecontrol for båndoptageren. Det er nemt og det fungerer.

Genialt, Gold Disk.

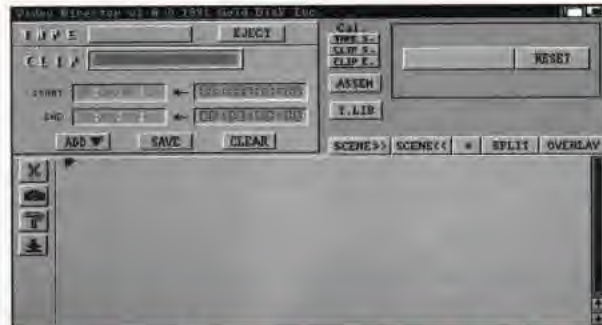
## Klar-parat-klip.

Nu er alt hardwaren kørt på plads, og den egentlige søgning efter egnede klip kan begynde. Båndet (source) sættes i videokameraet, der spoles helt frem til start, nulstilles og nu kan der søges efter de aktuelle klip. Når et klip er fundet, klikkes på CLIP START, og starttidspunktet vil blive noteret

## Klip og klistre



Hvis man er den heldige ejer af et godt genlock, kan man med Video Director tilføje computergrafik oveni sit videosignal.



Det er muligt at spole frem og tilbage og definere klip (scener), der ligger på film-båndet. Herefter er det bare at sætte et bånd i VCR'en, og spole tilbage - nu er det Amigaen, der overtager styringen, frem- og tilbagespoling, og optagelse!



på skærmen. Når slutpunktet for klippet er fundet trykkes på CLIP END, og også dette noteres automatisk.

Det er muligt at spole tilbage og definere klip der ligger i starten af båndet. Således fortsættes indtil alle klippene er noteret. Herefter er det bare at sætte et bånd i VCR'en, spole tilbage og trykke på ASSEMBL-knappen. Og nu er det Amigaen, der overtager styringen, frem og tilbagespoling og optagelse. Det skal simpelthen ses før man tror det. Videokameraet spoler frem til det aktuelle clips start-punkt, stopper, og starter den egentlige afspilning og samtidig er båndoptageren gået i REC mode. Efter et øjeblik går den igen i PAUSE og VCR'en spoler frem eller tilbage, alt efter hvor klippet ligger på båndet, og således fortsætter det indtil det sidste klip er optaget. Resultatet er perfekt. Ingen "støj" i klippet som ellers nemt kan opstå når man manuelt prøver at klippe sig frem til et produkt. Det skal dog her nævnes, at her er det også de to ydre enheder, der er medvirkende til, at filmen bliver perfekt. Dårlig forbindelse, VCR og/eller kamera er helt sikkert ensbetydende med dårligt resultat.

## Clip-index

Men Video Director byder på meget mere. Det er nemlig også muligt at redigere i sine klip. Hvis man f.eks. har en (rå)film fra sommerferien, og er der opbygget et clip-index over alle filmens sekvenser, så er det muligt at editere i disse klip. Der kan ændres

TrainRemote v1.0 (c) 1991 Gold Disk Inc.



Programmet TrainRemote kan styre overførslen af fjernbetjeningens signaler til Amigaen. Nu fungerer Amigaen som remotecontrol for båndoptageren.

i selve de enkelte klip. Klip kan slettes eller kopieres og indsættes andetsteds i scriptet. Nye klip kan tilføjes, og sidst men ikke mindst, kan man gemme disse klip-fortegnelser i et klip-bibliotek til senere brug. I dette båndkartotek vil man nemt kunne finde lige de sekvenser man står og mangler. Her er det muligt at sortere og søge efter enten klip- eller båndnavn.

## Overlay

Hvis man er den heldige ejer af et godt GENLOCK (jeg er ikke, desværre!) kan man med Video Director tilføje computergrafik oveni sit videosignal, SAMTIDIG med selve assembly-processen (heraf navnet overlay). Det var

ikke muligt at teste denne option, men man kan også dette fungerer ligeså godt som alt det andet fra Gold Disk. Video Director anbefaler og understøtter SuperGen genlock (ca. 12000 kr), men andre og billigere skulle kunne bruges.

## Manualen

Som alle andre produkter fra Gold Disk er manualen helt i top. Den er lige til, alting er forklaret enkelt og præcist, med skærmdumps af de enkelte billeder så man altid er klar over hvor man er henne i programmet. Og for at slå det fast med sytommersøm er der et kapitel med navnet Tutorial, hvor brugeren punkt for punkt guides igennem de mange features.

Bedre kan det ikke gøres. Har du et videokamera (med LANC remote) og en fjernbetjent VCR? Har du en Amiga (sandsynligvis, ellers læste du vel ikke DNC!) og har du lyst til at opbygge et lille filmstudio, hvor du både spiller instruktør, filmklipper, fotograf og måske grafisk designer (med SCALA, DPaint IV og en genlock)? Så er Video Director lige det program du mangler.

Endnu et program som bryder grænsen for hvad Amigaen kan bruges til. Det er guf for de kræsne!

## Fakta:

Video Director, pris kr. 1525,-  
Amiga Warehouse,  
tlf: 8616 6111



### MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

### RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refundert brevs pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

# Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. 49 18 00 77

## Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▶ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▶ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▶ Diskette med program eksempler kr. 76,- pr. disk  
(kun ved bestilling af kursus)
- ▶ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

**NYHED**  
Vectorkursus  
grafik / tredimensionel  
ring og har  
Pris: 298,-  
incl. diskette

Sendes

ufrikrævet

DataSkolen  
betaler portoen

Jeg betaler mit første brev således:

- ▶ Forudbetaling vedlagt på check
- ▶ Efterkrav, Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-
- ▶ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

## DATASKOLEN

Postboks 62  
+++ 309 +++  
DK-2980 Kokkedal





# USA Today

Tekst og foto:  
Marshall M. Rosenthal

CDROM er hurtigt ved at blive en standard, som er inden for økonomisk rækkevidde for et stort publikum. Noget af dette skyldes spillekonsollerne, som er med til at gøre drevene så billige.

Det største problem ved CD-drevene er stadig hastigheden. Det typiske CDROM-drev er langsomme end snart sagt enhver harddisk på markedet. Selv om man hjælper til med cache-software og avancerede RAM-buffere, er CDROM langsomt. Især når det drejer sig om at vise levende videobilleder.

## Dobbelt hastighed på CD-drevet

NECs "M"-serie er ny på CD-scenen. Den består af den transportable CD36M og det eksterne drev CD7M. Begge er betydeligt hurtigere end andre drev på markedet. Hemmeligheden er, at ingeniørerne har fundet ud af at fordoble rotationshastigheden på disken i drevet. Resultatet er kortere access-tid og hurtigere overførselshastighed. Almindelige musik-CD'er bliver dog afspillet ved normal hastighed.

Andre firmaer ventes at følge NECs eksempel. SONY vil helt sikkert være et af dem. Mens Amigaen i øjeblikket ikke er noget stort marked for disse enheder, kan situationen sagtens ændre sig, når CDROM'erne tager førerplacen.

For at få Amiga til at kunne "tale" med et CDROM-drev, kræves der (ud over selve drevet) at man kan adressere Amigaens operativsystem, både på software- og hardware-siden (det hjælper at have tingene på CDROM også).

## To muligheder for CDROM på Amiga

I Amigaverdenen er der kun to muligheder, hvoraf den ene sætter store begrænsninger på ens valgmuligheder, i forhold til den anden. Den første mulighed er Xetecs CDROM-system. Det består af et stykke software, specielt tilpasset Chinons CDX-431 drev. Der gives ingen garantier for, at systemet kan fungere, hvis

dem nægter dog at fungere, afhængigt af den Kickstart-version, som bruges, og af SCSI-interface.

Med andre ord skal du kigge grundigt på HyperMedias liste, inden du træffer dit valg.

## CDTV i CDROM-drev

Men hvad kan man så i det hele taget bruge CDROM til på Amiga-en? Tja, en oplagt mulighed er

| Contrast    | Brightness   | Gamma        | Dynamic Range  | Hist. Eq.    | Sharpen        | Sharpen II     | Low Pass       | High Pass    | Smooth       |
|-------------|--------------|--------------|----------------|--------------|----------------|----------------|----------------|--------------|--------------|
| De-Contour  | Contour      | Remove Noise | Remove Stretch | Remove Chunk | Remove Feature | Make Noise     | Make Noise     | Make Noise   | Color Noise  |
| Colorize    | Set to Color | Pseudo Color | False Color    | Line Art     | Edge Line      | Motion         | Impulse        | Explosion    | Seal Art     |
| Thicken     | Saturate     | Adjust Hue   | Posterize      | Relax        | Flatten        | Hor. Flip      | Vert. Flip     | Color Shift  | Water Color  |
| White Bal.  | Grey Bal.    | Anti-Aliase  | Blur           | Connect      | Ris-Connect    | Point Cellular | Interpolate    | Reduce Noise | Reduce Noise |
| NTSC Filter | NTSC Filter  | Anti-Aliase  | HighView       | Set Grad     | Grad Fill      | Area Fill      | Defeat Color   | Clip Region  | Stretch Clip |
| Rotate Clip | Clip X       | Clip Y       | Stepped Zoom   | Set Blend    | Fill Panel     | Fill Panel     | Analysis Panel | Make Mask    | Print Area   |
|             |              |              |                |              |                |                |                |              | Done         |

Billedbehandlings-programmet ImageMaster 8.0 skulle være på trappe "i løbet af kort tid". Programmet har gennemgået en kraftig forbedring, siden det blev introduceret i fjor, med en mængde nye funktioner.

man har andre drev end Chinons!

Den anden mulighed er HyperMedias CDROM-FS system. Det består af en disk fyldt med de "ingredienser", som der skal til for at få en CDROM-afspiller til at samarbejde med en Amiga (installationsprogram medfølger). Du skal ændre på din start-up-sequence og mountlist, så den passer på netop den CDROM og det SCSI-interface, som benyttes.

CDROM-FS passer sammen med en lang række enheder (og den kan "fokkes" til at fungere med endnu flere), herunder det nævnte Chinon-drev. Hitachi CDR-3650. Sonys CDU 541/6211 (dog ikke så godt på Amiga 3000, har vi hørt). Nogle af

CDTV-diskene, som også lader sig læse i et CDROM-drev.

Men desværre er der en række problemer, som betyder, at de fleste af programmerne fra CDTV alligevel ikke kan køres fra CDROM. Trist, trist!

## UNIX på Amiga

Commodore har netop introduceret UNIX version 2.1 til Amiga. Dette operativsystem giver ejere af Amiga 2000 og 3000 adgang til Windows systemet og Open Look. Eftersom Unix operativsystemet kan installeres på harddisken, kan det benyttes side om side med AmigaDOS.

En 3000UX arbejdsstation bygger på selve Unix 2.1 operativsystemet, 68030 CPU, keybo-

ard, tre-knap mus, ni megabytes RAM, en 200 MB harddisk, højopløsnings grafikort, Ethernet-kort, samt enten A1950 Multi-sync-monitor eller et A3070 SCSI streamer tape drev.

## HDO i ny udgave

To nye udgaver af kendte programmer er landet på vores skrivebord i løbet af det sidste par uger. Vi har tidligere omtalt HDO - The HARD DISK ORGANIZER (se DNC nr. 4/92). Her kan man på skærmen udvælge programmer og køre dem - en slags "visuel" CLI. I den nyeste udgave (version 3.04) får man en større arbejdsskærm, beskyttelse med password, samt en screen-saver.

Sammen med programmet får man også en række hjælpefiler. HDO-programmet kan multitasking, og det kan reduceres til et ikon på workbenchen, indtil man igen får brug for det.

Det eneste problem, vi oplevede med HDO, var, at programmet nægtede at installere sig på den partition, vi ville have det på. Vi var derfor nødt til at installere det "pr. håndkraft" - ved at kopiere hver enkelt fil til de respektive skuffer (i Libs osv.). Det er ikke den bedste måde at gøre det på. Det nemmeste er at anbringe alt det, der ikke hører hjemme i System-skuffen i en skuffe, kaldet Dh0.

## Endnu bedre Pro Page

PROFESSIONAL PAGE er også ude i en ny udgave. Version 3.0 byder på en mængde nye funktioner, hvoraf GENIE tiltrækker sig den største opmærksomhed. Ved hjælp af programmerbare ikoner kan man automatisk udføre funktioner, såsom formatering og adressering af kuverter, avanceret mail-merging, man kan lave stort begyndelsesbogstav i teksten, indsætte rudenet og meget andet. Der er 25 funktioner fra starten, og man kan lave sine egne nye funktioner ved hjælp af de 300 AREXX-kommandoer i ProPage.

Men der er mange andre spændende forbedringer i version 3.0. Som f.eks. et UNDO-ikon og support for Type 1 Fonts. Auto-titel og forbedrede farveseparationer er andre muligheder. Og der er nye filtre til import af tekster fra ProWrite, Quickwrite og Excellence. Der medfølger fire nye fonte med programmet, som nu også udfører automatisk sidenummerering og viser dig et pre-



I den nyeste udgave (version 3.04) af HDO får man bl.a. en større arbejdsskærm, beskyttelse med password, samt en screen-saver.



view over siderne parvis - eller over samtlige sider, i frimærke-størrelse.

Alt i alt imponerende. Det program, som i forvejen har sat standarden for DTP på Amigaen, har igen udfordret sig selv.

## - Goddag til Imagemaster 8.0

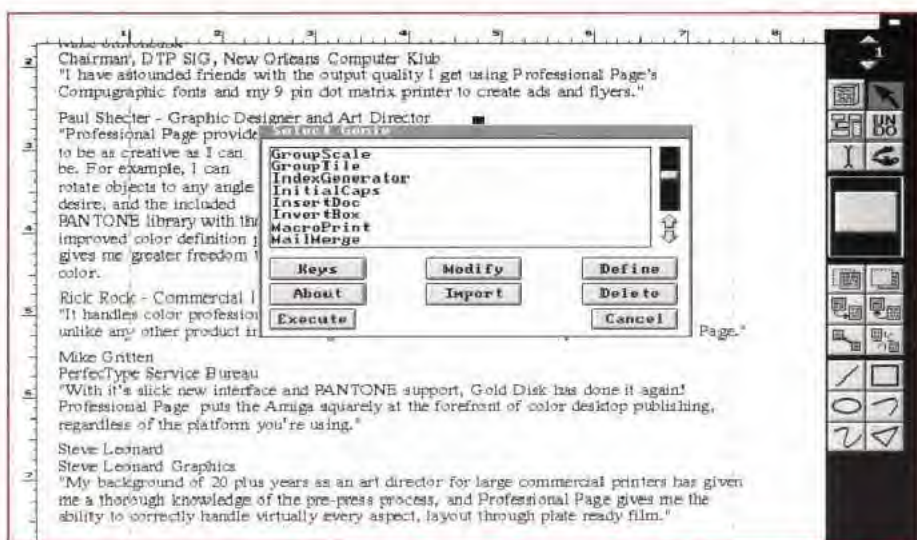
Black Belt er fortsat repræsenteret i Amigaverdenen. Deres ImageMaster 8.0 skulle være på trapperne "i løbet af kort tid". Programmet har gennemgået en kraftig forbedring, siden det blev introduceret i fjor. Og det indeholder i dag en række af de samme redskaber til billedbehandling, som man finder i Art Department Professional.

I følge Black Belt byder deres program desuden på brugervenlig betjening, blandt andet med simulering af filmstrimler og indbygget animering med variabel hastighed.

Billederne på "filmstrimlen" kan manipuleres ved hjælp af funktioner, der ligner dem, man finder på en videomaskine. Disse nye funktioner betyder, at brugeren nu kan sammensætte en sekvens af billeder og kontrollere den fremvisnings-hastigheden fra selve programmet. Man kan se et preview over ændringerne uden at skulle bruge enorme mængder RAM eller være nødt til at beregne alle billederne.

## Avanceret rendering

Imagemaster 8.0 kan også lave en rendering af billederne til Amigaens normale formater, hurtigere end tidligere versioner. I følge Mike French er den hurtigere oversættelse lavet for at



I den nye Professional Page 3.0 kan man, ved hjælp af programmerbare ikoner, automatisk udføre funktioner, såsom formatering og adressering af kuverter, avanceret mail-merging, og meget andet.

passe til de nye animationsværktøjer i programmet.

Flere slags dithering, specielle raster-kontroller og farvekontroller er en del af de nye redskaber til rendering.

Han siger også: "Mulighederne for rendering i vores program ligger på et niveau, der ikke før er set i kommerciel software. Vores brug af Chekhov-forkortelse og klassisk diffusions-dithering, kombineret med sløffe-sporing af fejl, betyder generelt en tydelig forbedring i forhold til de billeder, man har kunnet skabe med tidligere rendering-software på Amigaen - herunder de tidligere udgaver af vores egen Imagemaster."

## Maling, analyse, konvertering og scanning

Noget af det, han henviser til, er 24-bit kontrol og mere end 60 forskellige kommandoer til billedkontrol. Samt et komplet maleprogram, billedanalyse og konvertering af grafikformater (JPEG, NASA, DCTV, IFF, TARGA m.fl.).

Desuden vil Metadigns scanner-software, METASCAN, være inkluderet i programmet (og i Imagemaster F/C og Image Professional). Metascan er en kraftfuld og lynhurtig styresoftware til Epson ES300C-serien af scan-nere (samt kompatible modeller).

Metascan justerer automatisk billedstørrelsen i forhold til moti-

vet, så man opnår den højeste mulige opløsning i scanningen. Man kan også scanne direkte fra Professional Page.

## Nok for nu

Uhadada - sikke en bunke informationer, ikke? Du hører mere fra os, når vi igen får nyt "legetøj". Enten i næste udgave af "USA Today" - eller i en separat anmeldelse, hvis vi støder på noget rigtig spændende. Stay tuned in to this channel!

## Om forfatteren:

Marshal M. Rosenthal har skrevet om computere og elektronik fra længe før der var tænkt på Amigaen. Har arbejdet fra en tag-lejlighed, som ligger midt i den brølende New York City.

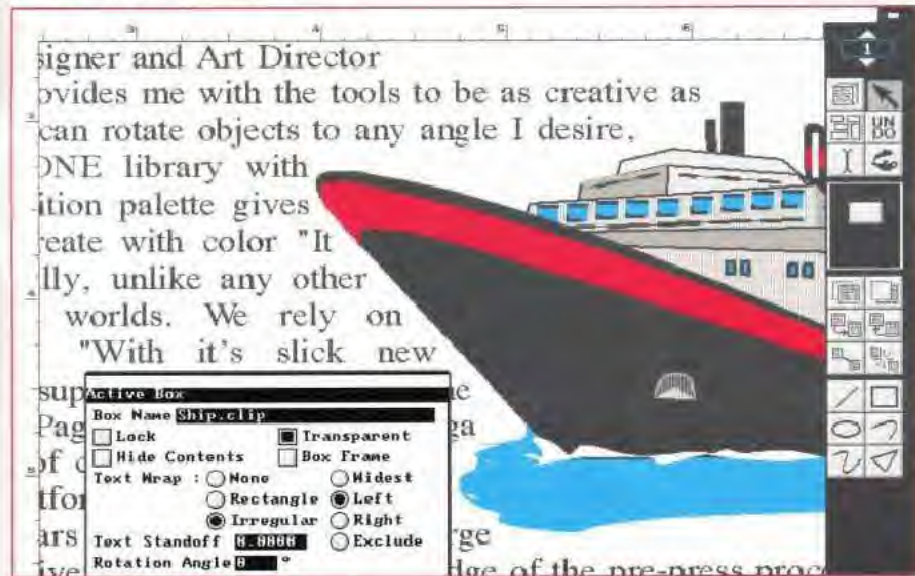
## Produktinformation:

HDO - Hard Disk Organizer:  
Display Systems International  
203 Mallin Crescent, Saskatoon  
Saskatchewan  
Canada SK7 7W8  
Canada

CDROM-FS:  
HyperMedia Concepts  
5200 Washington Avenue, Ste. 226  
Racine, WI 53406  
USA

Image Professional v.8.0:  
Black Belt Systems  
398 Johnson Road RR1  
Glasgow, MT 59230  
USA

Professional Page 3.0:  
Amiga Warehouse  
Tlf.: 86 166 111



Professional Page 3.0 giver også mulighed for at lade tekster "flyde" rundt om en figur eller et objekt, såkaldt figur-sats.



# 147 nye læserannoncer fra alle jer til alle jer.

## Købes

C64 diskspil købes: F15 Strike Eagle, F16 Combat Pilot, Super Huey 2, U.S.S. John Young.  
75 86 51 87

Sim. City på bånd til Commodore 64 købes.  
Pris højest 50 kr. Spørg efter Frederik.  
53 73 85 88

Final Whistle til Amiga 500. Prisen ansket vil om Spørg efter Casper.  
75 33 38 21

C64-diskteststation købes. Pris højest 500 kr.  
Henv. Rasmus efter 17.  
48 38 54 59

A500. Original Sports of Kings købes.  
31 31 00 93

Amiga. Gimm! Sletters, eventuelt i bytte med Lotus 2, Final Fight eller Kick Off 2, Spørg efter Thomas.  
31 29 13 48

C64. Defender of the Crown, Creatures, Myth, P.P. Hammer, Gaudinot, Buck Rogers. Henv. Anders.  
75 85 80 13

Diskteststation til C64 købes helst med spil. Prisen tæller vi om. Henv. Lilli.  
31 26 64 81

Købes til Amiga: Gods, Quest for Glory I, Police Quest 2, Colonel's Bequest og Hintbook til King's Quest IV. Ring efter 13.  
66 21 01 03

C64. AD&D War of the Lands købes for 300 kr.  
75 64 79 35

C64 bånd. Hvis du har Football Manager 2 eller 3, så ring til mig. Henv. Thomas.  
25 67 35 86

Amigasoft. Maniac Mansion.  
53 82 08 55

Secret of Monkey Island 1, evt. 2 og Football Manager ønskes. Har du disse spil, er jeg meget interesseret.  
97 94 16 65

MPS-1230 til C64 med manualer og kabler. Måx. 800 kr. Henv. Michael efter 15.  
97 57 62 01

Commodore 64 SFX Sound Sampler.  
53 66 05 42

**Advarsel til alle pirater!**  
**Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er både amoralisk og strafbart, og annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over kopier, vil ikke blive optaget i denne spalte.**  
**Vi fører jævnligt stikprøvekontrol med annoncerne, og kuponer, der viser sig at omhandle piratkopier, bliver sendt videre til de relevante anti-pirat organisationer. Nu er I advaret!**

Figurer til rollespil ønskes, gerne med malning. Prisen snakkes vi om.  
42 20 00 98

## Sælges

Ombyg din A500 til en A2000. Du får kabinet, separat keyboard, plads til 2 interne disketter samt intern harddisk. Kan anvendes alle A2000-udvidelser. Alle kabler samt vejledning medfølger. Kræver kun en strømtækk. Pris 1500 kr.  
98 37 34 98

Amigasoft. Originaler og 100% i orden. Mega-lo-Mania, Buck Rogers, Legend of Faerghyll, Monkey Island, Megafurrier 1, Supremacy, Dungeon Master, F29 Retaliator, Captive, C64-spil: Dragon Wars, Wasteland, Privateer. Priser fra 100-200 kr.  
75 17 30 78

C64-spil. Afhængigt af spil til 100-150 kr. Fx Hawkeye og The Ice-Crowd. Priser fra 30-150 kr.  
42 88 33 61



C64 med diskteststation og båndstation, to joystickdisketter med boks, bånd og diverse kabler m.m.  
2000 kr.  
66 18 42 84

Herodes spilpakke med Barbarian II, Licence to Kill, Star Wars og Røvmag Maru. 250 kr.  
31 75 72 95

C64. 150 forskellige spil sælges samlet for 900 kr. eller delt for 50 kr. pr. stk. Alle spil er naturligvis originale.  
32 84 54 21

Amiga 500, 2.5 MB (1 MB chip, 1.5 MB bånd), 3.5" ekstern diskdrev med trackdisplay, ur med batteribackup, stereotavlemonitor, kontrolcenter med videreført muse/joystickport, joystick og mus. Alt er som nyt. Nypris over 13.000 kr. Sælges for højeste bud over 6500 kr.  
53 72 90 47

C64 med båndstation, joystick og mange originale spil. 100% velfungerende. 850 kr.  
31 38 57 49

Printer NEC P2200 24-nåls, kun lidt brugt (sælges på grund af køb af laserprinter), med manual, original emballage, driver til Amiga/PC, 3 farvebånd, 500 ark i endeløse hæner og parallel Centronics-kabel. Pris 2000 kr. Evt. bytte med Amiga soft/hardware/bøger eller Anders And-bånd. Ring til Knud Skov.  
31 26 10 49

Printer NEC P2200 24-nåls, kun lidt brugt (sælges på grund af køb af laserprinter), med manual, original emballage, driver til Amiga/PC, 3 farvebånd, 500 ark i endeløse hæner og parallel Centronics-kabel. Pris 2000 kr. Evt. bytte med Amiga soft/hardware/bøger eller Anders And-bånd. Ring til Knud Skov.  
31 26 10 49

C64 med diskteststation 1570 og joystick sælges for 1500 kr. Henv. Philip efter 15.  
42 80 05 51

Sælges: Læsninger til forskellige spil. Mange forskellige. Pris: 30 kr. pr. stk. Henv. Christian.  
86 82 38 04

Originale diskettespil til C64 sælges. Simpsons: 100 kr. Busters Bedek: 75 kr. Wrestling Mania: 100 kr. Terminator 2: 100 kr. Final Fight: 100 kr. Hvis du er interesseret, så skriv til: Henri Jensen, Hjemmevej 38, Svandrup, 8541 Løgsten.

Light Force (IKK), Bio Challenge, Voyager og R-Type sælges på grund af joystickhånd. Nypris 449 kr. Min pris 300 kr. Evt. bytte med Elite og Deuteros.  
75 50 79 57

A500 ramstydelse: Baseboard 4 MB ram, kart kørt under Kickstart 1.2/1.3 med 0,5/1 MB chipram. Trafik bærer theog til sendag. Pris: 100 kr.  
75 50 79 54

Amiga 500 (Kickstart 1.2) sælges. Der medfølger ekstra 512 KB ram og 2 originale spil (Ikari Warrior, Scramwing Wings). Desuden indbygget bootselector, pauseknop, kontakt der skifter alle disketter der sidder i disketterevne. Pris 2000 kr.  
Henv. Jesper.  
86 68 18 08

Amiga 500. Værdier: 250 kr. Flight of the Intruder: 250 kr. Vortex: 180 kr. Elite: 250 kr. Alle spil er originale, og prisen er inklusiv forsendelse.  
Henv. Jesper.  
53 53 25 30

Originale amigaspil sælges. Larry 3: 300 kr. Zak McKracken: 200 kr. Evt. samlet for 350 kr.  
53 71 28 12

5 disketter, 48 TPI, uåbnede pakker med 10 stk i hver. 65 kr. for en pakke, 400 kr. for 7 pakker. Ring efter 18. Spørg efter Thomas.  
42 88 33 61

Commodore 64 (ny model) med båndoptager. 2 joystick og 15 spil. Pris: 1500 kr.  
75 93 39 80

Spil til C64 sælges. Kenny Daglish Soccermatch: 75 kr. Joystick Lightning (Netherworld, Zynaps, Nebulus, Exolon): 150 kr. Geos Desktop 1.5: 150 kr. Evt. bytte med Zak McKracken. Alt originalt.  
66 96 45 20

64-bånd sælges. Crazy Cars, Traz, William Wobler, Everones's a Wally, Roy of the Rivers, Grand Monster Slam, Danger Freak, Super Challenge (Sentinel, Ace 2, Tetris), Triple Decker 5 (Zyrons, Escape, Kick Off, Bumping Buggies), Grand Prix 500cc og Super Ski. Pris 30 kr. pr. stk. Samlet 200 kr.  
Spørg efter Frederik.  
53 73 85 88

Dil Neil More Lemmings. Stand alone version 250 kr. Ring efter 20. Henv. Jonas.  
42 27 88 54

Commodore 64. Diskteststation, turbomodul, kabler, diskboks med cirka 90 disketter, dansk brugervejledning og nyt joystick. Tropic Island. Pris: 1900 kr.  
75 63 07 21

Amiga-spil. F.O.F.T., Gateway to the Savage Frontier: 250 kr. pr. stk. Spiderman, Turfins, Centurion. Mega-lo-Mania: 200 kr. pr. stk.  
31 81 14 62

Amigasoft sælges. Hayes: Captive, Blood Money, Powermonger, F29 Retaliator, Privateer, Railroad Tycoon, Eye of the Beholder, Populous 2. Prisen kun i snæve om. Evt. bytte med Secret of Monkey Island 2. Eye of the Beholder 2, Ultima VI, F1. Grand Prix eller Elite. Spørg efter Mathias.  
42 35 39 77

A2000, model II, sælges i værdi. Originalt internt drev: 500 kr. Strømforsyning med 200 Watt blæser: 500 kr. Liminose, blæsestrømdæmper: 200 kr. Kickstart 2.04 chip: 500 kr. Workbench 2.0 med stor manuskript + 4 originale disks: 150 kr. Originalt 81 kabinet: 650 kr. Motorola CPU 68000: 150 kr. Denise customchip 8362: 200 kr. Gary customchip 5719: 150 kr. Paula customchip 8364: 250 kr. Agnus customchip: 837 kr. 100 kr. Fat Agnus 685 customchip 83724: 250 kr. I/O-erke 4524: 3 stk. 75 kr. pr. stk. Motherboard rev 4.1, perfekt: 150 kr. Ovenstående sælges samlet for 2400 kr. Eventuelt bytte med Amiga soft/hardware/bøger eller Anders And-bånd. Ring til Knud Skov.  
31 26 10 49

Maskinkodekursus til Amiga sælges for 50 kr. 1 diskett fuld med lektier, programsekser m.m. Sæt programmer ind på norsk postgiro 0825 0139298 eller ring for mere info (Daniel).  
+47 (0) 4 85 30 35

C64-spil på bånd, blandt andet Rock Dangerous 2 (50 kr.), Hollywood Collection (100 kr.), Flying Shark (50 kr.), Saint Dragon (30 kr.), Atomic Wars (50 kr.) og mange andre. Ring og hør nærmere på  
86 57 91 71

Amiga 500 med udstyr, garanti og spil.  
4500 kr.  
64 40 32 71

A500 med MaxiMem, 3.5" ekstra drev, tv-modulator, 2 joystick, cirka 50 disketter med boks. Cirka 6 måneders garanti. Pris: 4500 kr.  
98 92 78 08

Proton Paint sælges (program disk og sample art and tutorial disk). Der følger en engelsk manual med. Pris: 400 kr.  
42 99 81 27

Amiga 500 med 1 MB, tv-modulator, mus, joystick, 180 disketter og 2 diskettebokse. Pris: 5000 kr.  
31 71 57 87

PD-programmer til Amiga: Fred Fish (1.630) inkl. 3.5" diskette sælges for 10 kr. pr. stk.  
45 87 42 12

Amiga F/A18 Interceptor: 225 kr. Miniature Golf: 75 kr. Kick Off: 150 kr. Indiana Jones and the Last Crusade (action): 150 kr. Crazy Cars: 75 kr.  
75 69 10 51

PD-programmer til Amiga: Fred Fish (1.630) inkl. 3.5" diskette, 9 kr. pr. stk. Ring for info.  
75 34 41 17

Bådnepil til Commodore 64. Moorwalkers, Batman the Movie, HKM: 75 kr. pr. stk. Miami Vice, Rambo part 2, Dragon's Lair med flise: 40 kr. pr. stk. Joystick Ligning (4 spil): 150 kr. Henv. Anders.  
75 85 80 13

Sources (1 maskinkode) sælges. 5 disketter fulde med roller, intro og demoer i sounder for kun 100 kr. Sæt pengene ind på norsk postgiro 0825 0139298 eller ring for mere info (Daniel).  
+47 (0) 4 85 30 35

Originale 64-spil på bånd, 5-spilspakke (Silent Service, Gunship, Carrier Command, F-15 Strike Eagle, P47 Thunderbolt: 200 kr. Speedball 2: 150 kr. The Colour of Magic: 100 kr.  
97 96 17 17

PC original: MS-Dos 4.01 med Shell & GW-Basic (400 kr.), Windows 4.0 (500 kr.), Omstar 3 (220 kr.), Colossal Cave Adventure (150 kr.). Ovenstående er i god stand med alle manualer. Ring efter 15 og spørg efter Kim.  
53 64 94 95

C64-spil: 88882 25 Mkr til blandt andet VXL-30. Nypris: 1500 kr. Sælges for 1000 kr. Spørg efter Bo.  
43 62 31 08

A-500, 2.5 MB ram, ekstern Senator-drev, computerbord, 200 disketter, TV-modulator, joystick, div. eng. software. 5000 kr.  
42 86 90 44

90 nye 5.25" disketter + boks, 300 kr.  
42 10 77 53

C64 Final Cartridge III med dansk vejledning. 250 kr.  
42 10 77 53

Amiga 500, 1MB ram, Philips farvemonitor, 1 ekstra drev, 3 joystick, 120 disks, scartstik. 6000 kr. Alt meget velholdt.  
42 86 21 58

512 KB ram til Amiga 500 inkl. ur, batteribackup og afbryder. 150 kr. Bedst efter 16. Spørg efter Allan.  
43 54 20 32

Månedens super tilbud! Normalpris over 14.000 kr., Amiga 500 inkl. Philips B833-H farvemonitor, Commodore MPS 1560C farveprinter, 1 MB, Action Replay MKII, Zydec ekstremt disketterdrev, Competition Pro Star joystick, SmartStart-kabel, original emballage og meget mere... Pris: 7998 kr. Ring til Micky (helst om aftenen) på telefon  
31 63 22 69

Amiga 500 med Philips CM 8833 farvemonitor, A 1011 3.5" ekstern disketterdrev, A-501 ramstydelse på 512 KB og ur, 2 Wico Command-Card joystick, spil og programmer. Manualer og vejledninger på dansk/engelsk. I meget fin stand omkring 1 år gammelt.  
Pris: 5000 kr.  
62 21 13 21

Amiga 500 (3.0 MB), CM 8833 farvemonitor, ekstra drev, Amiga Action Replay III, joystick, 80 disketter, diskboks, mus. Pris: 5000 kr. (Nypris ca. 10.000). Henv. Peer.  
53 65 43 42

Amiga Vortex (orig.) 50 kr. The Barbarian (orig.): 75 kr.  
31 55 07 68

Processor 2160, Int. 3D Tennis, F29 Retaliator, Shrek, Rainbow Islands, Escape from the Planet of the Robots Monsters, Hollywood Collection (Batman, Robin, Ghost Busters, Indiana Jones) og Amiga-bogen "Amiga - Allround" sælges eller byttes. Ring efter 19 og spørg efter Lars.  
32 55 96 68



Commodore 64 med 1541-II diskettstation, båndstation, 2 joystick, nye originaler for næsten 2000 kr. disketteboks med 30 disketter, Final Cartridge III, Copy 2000, Pilot programmeringsprogram, Calc Result på cartridge (regneprogram), helt ny reol med diskette, forskellige computermagasiner (Zmag), Det Nye Computer, Commodore Format, Games-X). Alt er okay. Ring og hør. Spørg efter Henrik. Prisinde: 2200 kr. Evt. bytte mod Amiga eller kvalitert.  
**86 63 93 25**

Commodore 64 med båndstation og C-4023 printer samt Final Cartridge III, godt tips-modul, båndspil, blade og meget mere. Pris: 1950 kr.

Originalt spil til Amiga 500 sælges. Lightforce opsamlings (Rt), Voyager, Bio Challenge, R-Type, 275 kr. Ter-topas, European Space Simulator, Vortex, L.E.D. Storm: 85 kr. pr. stk. Murder, Gauntlet II, Golden Axe, New Zealand Story: 100 kr. pr. stk. Lords of the Rising Sun, Swords of Twilight, Quartz: 130 kr. pr. stk. Evt. bytte mod Ultima I, II, III, IV eller Sierra-spil. Ring efter 10. Henv. Henrik.  
**59 64 82 19**

Activity Stereo Sound Sampler i original emballage, 100% OK med software. 500 kr.  
**86 24 01 30**

Nintendo med 4 spil sælges for 1300 kr. Kan også sælges hver for sig.  
**75 92 82 99**

Amigademokr sælges for 10 kr. pr. stk. Send en diskette og en frakkeres svarkuvert, og jeg sender dig en kasse Daniel Hansen, Nykøbingvej 105, 4800 Nykøbing F.

Båndstation til Commodore 64 med 4 originale spil, 400 kr.  
**65 94 31 30**

Multivision flikfiver til Amiga 500. 995 kr.  
**42 96 76 66**

Joystick: Et Top Turbo for 150 kr. eller et Command Control for 150 kr. Tilbud: Begge to for 250 kr.  
**98 24 93 99**

Citizen 1200 printer til Commodore 64, 100% OK, sælges for 1200 kr. Spørg efter Rasmus.  
**97 56 44 50**

PD-programmer til Amiga: Fred Fish PD inkl. 3,5" diskette sælges for 10 kr. pr. stk.  
**45 87 49 12**

Amiga: Supremacy: 300 kr. Waterbirds: 250 kr. Originalt. Spørg efter Nikolaj.  
**97 83 18 26**

Amiga 500 med farveskærm, printer, eksternt drev, rammedisette, mus, joystick, diverse programmer og spil. 7500 kr.  
**42 90 60 93**

Pause/resetknap til Amiga 500 sælges for 40 kr. Skal indbygges. Bedst efter 16.  
**38 85 17 36**

Workbench 1.3-alet (WB 1.3 og Extra), original mus (1 år gammel), ny musemåtte, museenskerter og nyt joystick sælges.  
**54 85 42 58**

Multi Evolution-controller sælges! Hervedeselse efter 18 til Morten.  
**31 64 07 51**

C64 Originalt spil på bånd/disk, alle som nye og 100% OK. Blandt andet Mutant Men Turles 2, The Simpsons, Double Dragon 3, Hulk Hogan's Wrestling Mania, Cover Girl Stop Poker, Black Panther osv. Priser fra 30 kr. pr. stk. Ring efter gæster liste.  
**98 84 12 99**

Intensio box med to spil: Turtles og Bigfoot. Pris: 1500 kr. Ring og spørg efter Per.  
**98 25 99 92**

Amiga 500, Tv modulator, InterWorld, rammedisette, joystick, 2 originale spil. Fraktes mandag, tirsdag og fredag.  
**98 86 13 60**

Amiga-spil, F19 Stealth Fighter (aldrig brugt): 150 kr. Spilpakke med Tom & Jerry, Mini Golf, Beam og Nig. Indvi: 100 kr. Goldenrod 2: 50 kr. Kun originale spil.  
**42 36 75 04**

C64 spil, Labyrinth eller Gauntlet II (disk): 150 kr. pr. stk. Gauntlet 5 (bånd), 100 kr. Båndspil som Street Fighter og så videre: 30 kr. pr. stk.  
**75 83 46 12**

CDTV sælges. Brugt få gange. Sælges for 5000 kr. med 5 spil og 4 måneders garanti.  
**49 26 61 91**

ASIO rev. 64 LMB, CM8833-II farveprinter, Mailform 2 MB (rammedisette, manualer og originale systemdisketter). Sælges for 4500 kr.  
**75 42 26 65**

PC: Olivetti M24 med skærm og tastatur men ingen harddisk, 15 disketter, to drev.  
**98 98 84 14**

Amiga: Originalt spil, alle som nye og 100% OK. Blandt andet Batman, X-Men 2, Brøder Rignit Fovco, Dragon Spirit, Hard Drivin', Power Drift, Beach Volley, Paper-boy. Pris 100 kr. pr. stk. Henv. efter 16 eller i weekenden.  
**98 64 12 99**

C64 med sv. spil, blandt andet Hugo, ny strømforstyrrelse og båndstation sælges.  
**97 94 21 10**

Commodore 64 (gammel model), båndstation, 40 bånd med originale spil, 1541-II diskettstation med 30 disketter (blandt andet Turtles), 1 Cartridge spil, 1 lyspistol med 4 spil, 2 joystick: 2000 kr. Henv. Torsdag efter 17 på telefon.  
**48 30 33 19**

Commodore 64, diskettstation, over 100 disketter, båndstation, cirka 25 bånd, Final Cartridge 3, lyshav m.m. Pris: 3000 kr.  
**74 49 09 92**

Musæm til Amiga 500 sælges for 80 kr. Lidet kasse: 50 kr. Skal sættes i diskporten (eller viderestart bus) eller indbygges. Bedst efter 16.  
**38 85 17 36**

Originalt Amiga-spil: WWF, Kid Gloves, Licence to Kill, Barbarian 2, The Running Man, Star Wars, Int. 3D Tennis, Ninja-spil. Priser fra 50 kr.  
**53 59 56 77**

PD-programmer til Amiga: Fred Fish (3-610), demovs (blandt andet Odyssey, Hardwired), inklusive 3,5" diskette, 10 kr. pr. stk. Ring og få tilsendt jordholds forslagelse.  
**58 16 61 25**

C64 med diskdrev 1541-II, cirka 100 disketter, 1 joystick, båndspil og C1801 farveprinter. Pirates (disk), Alt i god stand. Prisinde: 3750 kr.  
**53 71 69 82**

C64 (100% OK), 15 bånd og mange spil. Pris: 1000 kr.  
**75 85 79 51**

Amiga 500 v1.3 med Philips CM8833 monitor, rammedisette, optisk mus, computerbord, cirka 400 disketter i boks og for 12.000 kr. originale spil. Vendi i alt: 16.500. Sælges for kun 8000 kr. Hervedeselse efter 16 på.  
**42 39 73 85**

Maverick joystick sælges for 200 kr. Føjklæb, kun brugt en gang. Henv. Allan.  
**43 54 20 32**

Bootselator til 2, 3 eller 4 drev sælges for henholdsvis 50, 60 og 70 kr. Bedst efter 16.  
**38 88 17 36**

Amiga assembler sourcekoder, blandt andet RGB-plasma, 1-bit plasma, fyldt vektorgrafik, vektorballe, sinusscroll. Diskette med cirka 50 koder fås for 50 kr. Inkl. disk.  
**47 92 92 75**

Amiga-spil sælges. Populous II: 350 kr. Dragon's Lair: Escape from Sings Castle: 200 kr. DuckTales: 100 kr. Labyrinth: 50 kr. Alle spilene er med original manual og æske. Spilene er i 100% fin stand (8 måneder gamle). Spørg efter Hæspil.  
**42 15 07 98**

Amiga: Action Replay Mk II: 800 kr. Emperor of the Mines: 200 kr. F29 Relativity: 200 kr. Alle originale og i god stand. Sælges samlet: 950 kr. C64: Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer: 200 kr. Defender of the Crown: 200 kr. Dark Side (med plakat): 100 kr. TAC-2 joystick (lettere defekt): 100 kr. Alle originale og i god stand. Sælges samlet: 650 kr. Henv. Christians efter 16.  
**86 98 20 05**

## Byttes

Amiga: ST disk, alle mulige samples og instrumenter, techno, hip-hop, klassiske. Har mange forskellige. Ønsket det samme.  
**97 15 54 66**

Amiga: Haves: 4th & Inches. Ønskes: Powermangler.  
**75 92 82 99**

Fred Fish disk sælges. Jeg har 500-530. Send Fred Fish diskene samt frakkeres svarkuvert til: Jacobs Lund Fisker, Høstvej 26, Lemjerg, 8370 Halden.  
**86 98 36 33**

Dungeons Master Haves. Ønskes: Andre spil, (Særlig eventyrlig).  
**97 85 29 51**

Silent Service, Indy III (eventyrlig) eller Zak McKracken byttes til: Populous I/II eller andre "gæssimulatore".  
**95 41 57 99**

Amiga-spil: Haves: Mega-lo-mania, Lotus Esprit Turbo. Ønskes: Railroad Tycoon, evt. kasse. Ring og hør.  
**46 14 78 46**

Amiga: Haves: King's Quest IV, Baron's Tale II, Mini Golf, Supersax, Crazy Cars. Ønskes: Indy II (adv.) eller seneste programmer. Ring efter 16 og spørg efter Morten.  
**74 62 63 93**

## ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under

(sæt X):

Køb.. Salg.. Bytte.. Opslagstavlen..

Tekst:

## Telefon-numer:

Send kuponen snarest til:

Det Nye COMPUTER

St. Kongensgade 72

1264 København K

Amiga: Ønskes eller købes: Knights of the Sky; Haves: Gamewit. Henv. Nicholas.  
**86 10 63 12**

A500, Haves: Drivin' Force (hurtigt tilspil). Ønskes: Wall Street eller Football Director II. Spørg efter Rasmus.  
**86 18 48 45**

Amiga-spil, Haves: Warlords, Powermangler, Populous I, Demovs, Lary eller Secret of Monkey Island.  
**42 52 90 31**

Amiga: Haves: Bundeslige Manager, Return to Europe, Multi Player Soccer Manager, Simpsons, Hugo. Ønskes: Pro Soccer 2190, Seconds Out Boxing plus andre boksespil m.m. Henv. Henrik efter 18.  
**53 52 63 23**

PC: Haves: Battle of Britain. Ønskes: Secret Weapons of Luftwaffe eller Sierra-spil. Kun originale byttes. Ring og spørg efter Jess på.  
**42 28 68 78**

Amiga: Haves: Obitus, Shadow of the Beast II, Blade Warrior, Ghosts of the Past. Ønskes: Lary 4-5 og Dols.  
**42 24 52 40**

PD og demovs byttes. Send en liste over hvad du har til: Mick Rasmussen, Nykøbingvej 164, 4800 Nykøbing F.  
**42 28 68 78**

15-20 originale spil byttes for en harddisk til Amiga 500. Tider som Dragon's Lair, James Pond, Hostages, Manix, DuckTales.  
**42 28 68 78**

Amiga 500 med farveskærm, printer, eksternt drev, rammedisette, mus, joystick, diverse programmer og spil. 7500 kr.  
**42 90 60 93**

## Opslagstavlen

Er der nogen, der ved, hvad man skal gøre i Last Ninja 3 (C64) på bane 3,4,5 og 6? Henv. Michael.  
**62 29 17 11**

Hjælp! Hvordan får man vundne i liv i Shadow of the Beast? Kan man springe i banerne i Rock Dangerous II? Haves man kan... Hvordan? Er der en kode til Nord og Syd? Læmmings: Taking bane 4 og mynne bane 7. Phase help med jeg har også kode, måske li nogle af dine spil. Ring efter 15 og spørg efter Marianne.  
**43 53 40 07**

Vil du bytte demovs? Skriv til: Morten Anthun, 5428 Følshøjshavn, Norge.  
**43 53 40 07**

Tjen ekstra penge, enkelt hjemmearbejde, gratis info: Gunnar Ugelund, Duvsten 18, 4830 Grinstad, Norge.  
**43 53 40 07**

Fuld løsning til Police Quest 2 sælges. Skriv til Søren Sørensen, Høgdalsvej 12, 7451 Sunds.  
**43 53 40 07**

Coder og grafik er søger coder med speciale i hurtig vektorgrafik. Lynhurtige vektorsourcecodes købes også. Prisen snakkes vi om. Ring og spørg efter Morten.  
**98 31 74 10**

Cosmic Energy søger nye medlemmer: Coderne, grafikere, musikerne, svappere og modemtrædere. Nye køber talter er også meget velkomne. Hvis du er interesseret, så skriv til: "Pearl", Martin Sørensen, Efterskolen Kvæst 76, 2620 Albertslund.  
**43 53 40 07**

Er der nogle, der vil hjælpe i Nordjylland som jeg vil starte en PC-kursus. Desværre har vi ingen medlemmer, men det kunne du måske hjælpe os med. I klubben vil vi blandt andet bytte spil og programmer. Hvis du har en PC og er interesseret så ring på 44 28 68 78 og spørg efter Jess, eller spørg efter Peter på.  
**42 28 64 41**

Prøver du at lave en demo i assembler men har problemer, så ring. Da jeg selv ikke er særlig god, som vi hjælper hinanden, muligvis danne en gruppe. Ring og fortæl hvad du kan. Du skal vide noget om bitterser, playfields, sprites og de mest grundlæggende ord m.m.  
**86 33 24 03**

Hvis du er en seriøs amigajeger (du må gerne kunne lide spil) og kunne du tænke dig at komme sammen med en gruppe på 15 år, så skriv til: Mick Rasmussen, Nykøbingvej 164, 4800 Nykøbing F.  
**42 28 68 78**

Demogruppen "Hæk" søger flere medlemmer, så hvis du er coder, grafik, musiker eller svapper, så send en disk med eksempel til: Jans Back, Jydelsvej 2, 5580 Nr. Åby, Elingvej på.  
**64 42 21 90**

Har du Amiga Action Replay? Så kan du ikke undvære denne samling pokes til amigaspil. Listen omfatter cirka 300 pokes til over 50 forskellige spil (2. april 1992) og flere kommer til hver dag! Interessant? Så send 25 kr. og en frakkeret svarkuvert (4,75 kr.) til: David Amholm, Grønningen 21, 1270 København K.  
**64 42 21 90**

The Dragons er et nyt magasin der handler om alt inden for amigaverden. Såsom spiltests, demotests og så videre, alt er up to date. Vi vil også lave historier og film anmeldelser og gode tips og så videre. Lad os komme månedligt med en special udgave i december. Det koster 200 kr. årlig (ekskl. porto). Adressen er: The Dragons, Møllevvej 8, Byvej, 6-400 Sønderborg. Angiv gerne grænsen anviser eller hvis du vil have testet dine demovs gratis i bladet, så ring på.  
**74 46 73 68**

Codenamne: loeman. Hjælp søges. Kapteinen søger: "Prepare for diving sequence... Acknowledge green board." Hvad skal man gøre? Jeg har gennemført Police Quest i og i Lary. Måske kan jeg hjælpe dig.  
**31 71 34 43**

Brevkursus i Amiga assembler (maskinkode), Amos og CIL/Hjælp + skulblad, i alt 6 bøger om året. Ring for at få tilsendt info, og spørg efter Henrik Luitzen fra Vejle Computer Klub.  
**75 82 00 10**

Hjælp til Chase for a Corpses søges af 2 desperate desperados.  
**98 56 17 63 / 98 28 92 96**

Brevkursus i maskinkode på C64. Lær alt om: Assembler, MC-monitoren, spilles, scrolls, raster, FU, m.fl. eller få et komplet grundkursus. Henv. Jan.  
**97 10 13 56**

Jeg sidder fast i Hillefar fra SSI, HJ/E/E/ELPI  
**65 96 45 20**

Champions of Kyrin: Jeg har lige fået til opgave at finde Caramon i Thrall, og det har jeg store problemer med, og derfor beder jeg om hjælp hurtigst muligt. Henv. Anders. Bedst efter 19 mandag til torsdag. Fredag efter 20.  
**46 38 33 45**

Hjælp til Lary 1. Hvordan får man vinen fra butikken for to taximand og hen til hotellet?  
**75 42 27 54**

Legend of Faergholm. I'm stuck! Jeg adder fast rede i "Inactive Volcano" lige efter dragon. Please help! Ring efter 15 og spørg efter Martin.  
**75 73 22 10**

Hjælp ønskes til Super Cars 2. Ring efter 16 og spørg efter Allan.  
**43 54 20 32**

Coder og grafik søger god coder med speciale i hurtig vektorgrafik. Lynhurtige vektorsourcecodes købes også. Prisen snakkes vi om. Spørg efter Morten.  
**98 31 74 10**

Amiga Amos-gruppen Victory s'ker medlemmer: Coderne (Amos), grafikere og musikerne. Skriv til: Morten Båttuk, postboks 132, 5212 Søklunde, Norge. Eller ring: (05) 30 75 15. Jeg vil også ha kontakt med andre Amos grupper, så skriv iver!!  
**43 54 20 32**

Til dig, der ikke gider at spille mere. Vi tilbyder et brev kursus i BASIC-programmering til Amiga, specielt for begyndere. 1 brev om måneden i 12 måneder, 65 kr. pr. brev. Ring for nærmere oplysninger.  
**75 42 34 40 eller 75 42 40 99**



# Næste Nummer

-Udkommer torsdag d. 27 august 1992, og her kan du bl.a. finde:

- Kæmpe joystick-test: Vi tester over 20 af slagsen, og kommer med et bud på, hvad der er værd at købe, og hvad der er værd at grine af.

- Public Domain programmer: Hvad er PD? Er det noget, der er værd at interessere

sig for, og hvad kan man egentlig bruge PD-programmer til? Dette er blot nogle af de spørgsmål vi vil komme ind på i denne artikel.

- Test af: MIOutline og MI Fonts, Quarterback 5.0, et billigt Amiga-netværk kaldet Aminet, og meget meget mere.

Vi ses til august!



## EVENTYRLIGE LØSNINGER!

Spiller du tit adventures og sidder du tit fast i dem?  
Så har vi et enestående tilbud til dig!

### *King Of Solutions!*

Hæftet, der indeholder 50 adventureløsninger til de sejeste spil, der nogensinde er programmeret til din computer. Om du har en Amiga, C64 eller PC ændrer det ikke ved dine muligheder for at udnytte hæftet fuldt ud.

Et opslagsværk, der vil holde såvel din nuværende, som din kommende computers tid ud.

Alle Sierra On-Line-seriens topscorere er løst: "Space Quest"-serien (1-4), "Police Quest"-serien (1-2), "Kings Quest"-serien (1-4), "Larry"-serien (1-3), samt alle de løse, der ikke er i serier gennemgås fra ende til anden. Du skal ikke længere sidde fast i nogle af dem!

Alle Infocoms trilogi-baskere er løst: "Zork"-serien, "Magic"-serien, "Space"-serien og alle de løse, der endnu ikke har fået en efterfølger er minutløst brudt ned og fremstilles så nøjagtigt, at du vil kunne få svar på alle de uafløste spørgsmål!

Derudover er der en masse andre firmaer der får en kærlig behandling i "King Of Solutions"-bogen: Har du uløste fra Delphin, LucasFilm Games, Magnetic Scrolls eller andre, så vil du absolut få glæde af "King Of Solutions"

## K U P O N

Ja tak! Jeg vil ha' "King Of Solutions"!

Send fluks et girokort til mig! Min adresse er:

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

"King Of Solutions" koster kr.115,- (+ porto kr. 4,75)

(Send denne kupon til: "Det Nye COMPUTER", St. Kgs. 72, 1264

Kbh. K. - skriv udenpå kuverten: KOS)

Hæftet foreligger kun på engelsk. Begrænset oplag.







# "Congratulations! You have a super product"

Overvældende Presse-Ekko om den nye Real-Time-Farve-VideoDigitizer

## V-Lab



## Digital-Fjernsyn på Amiga-skærm

**TEST** AMIGA-Special  
5/92 "sehr gut"

### Pressen udtaler om V-Lab

**Martin Lowe, Amiga Centre Scotland**

"Congratulations! You have a super product."

**Carl Sassenrath, Pantaray Inc.;  
Medgrundlægger af Amiga Inc., Ud-  
vikler af exec. library, Hovedudvik-  
ler af CDTV;**

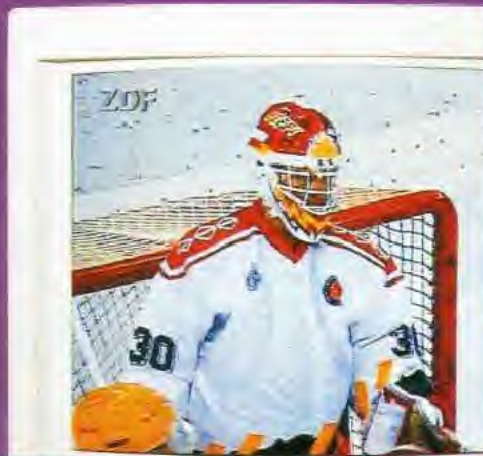
"Great product! Just got one and wow. Very good colour, Hamconversion, multiple inputs and amazing low price. We are going to switch over to it 100 %, including our custom CDTV tools...."

**Joe Benzing, Commodore Business machines:**

".....I must say I am thoroughly impressed with the product, it is first class. It will have my 100 % support...."

**Peter W. H. Arnold, hardwaretester  
Amiga Special 5/92:**

"Den....som køber en "Traditional" Digitizer istedet for en V-Lab er selv uden om det. Jeg ville gerne være kritiserende, men med ingen konkurrence og til den pris?"



\*Direkte tilslutning til farve eller s/h kamera, fjernsyn videobåndoptager og laserdisk.

\*RGB-splitter unødvendigt.

\*Afspilning af filmsekvenser direkte fra harddisk eller ram, op til 8 billeder pr. sekund, afhængigt af dine mediers hastighed.

\*O-Wait-State-Interface sikrer dig hurtigst mulige dataoverførsel af YUV billeder fra kortet.

\*God omfattende software til indlæsning, omregning, præsentation af data, samt opstilling og konfigurerings af systemet. Kickstart 2.0 nødvendigt.

\*Tilslutning af 2 videokilder muligt f.eks. videokamera og fjernsyn. Software styrer valg af kilden.

\*Picture-in-Picture. Studer video-kilden i Amiga vindue (.gråtoner) og op-tag billedet når som helst det passer dig. Understøtter fuld multitasking.

\*Indlæsning af YUV-data også fra kørende video-kilder; omregning til 24 Bit dataformat er altid muligt.

\*PAL og NTSC med fuld overscan op til 720\*600 pixel.

## KUN Kr. 2495,-

# EVOLUTION DANMARK

## Tlf 31 74 56 08



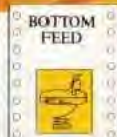
STEFFENSEN, FLEMMING  
CARL JENSENSVEJ 13  
DK-8260 VIBY J.

# star

## ComputerPrinteren

### The new multi- talent LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard  
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

